

# boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE




Disney's  
**ATLANTIS**  
THE LOST EMPIRE

twisted metN:BLACK™

**TechnoMage:** 

**Return Of Eternity**

**FF Chronicles** 


**Goofy's Fun House** 


**Roswell Conspiracies** 


**Top Gear GT Champ.** 

**Super Mario Advance** 

**Outtrigger** 

**Floigan Brothers Episode I** 

**Heavy Metal Geomatrix** 

**Klonoa 2: Lunatea's Veil** 

**Dark Angel:** 

**Vampire Apocalypse**



  
**GRAN TURISMO™ 3**

broj 16 • godina II  
cena: 130 dinara

CG: 5 DEM • BIH: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-8400



9 771450 840003

Na 92 strane • Preko 50 prikazanih igara • Izveštaj sa sajma ECTS '01  
Prikazi za GB Advance • Sve o Pokémonu • Trikovi • Pomagajte drugovi  
Kompletno rešenje: Tomb Raider Chronicles • Brate, u kom si fazonu?

# KONTROLIŠITE SVE

Sa volanima firme Thrustmaster, imate potpunu kontrolu u vašim rukama. Opremljeni su ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je preuzet direktno iz Ferrarijeve formule jedan. Specijalni vibro-motori zatresće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naidete na neravnotež. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.



**360modena**  
RACING WHEEL

**360modena** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obrađena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Za one manje prohtevnije tu je volan **COMPACT** sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



**COMPACT**  
RACING WHEEL

Sa ovim volanima možete da kontrolišete sve: upravljanje, kočenje, ubrzanje, uletanje u krivine ... Sve osim jedne stvari - **SVOJE NARAVI!!!**



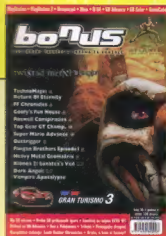
Ovi volani su kompatibilni sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64



## OSIM SVOJE NARAVI!



Gospodara Vučica 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36



Broj 16 • Godina II

**bonus**  
NAJ JEDINI ČASOPIS O IGRAČIMA I VIDEOIGRAMA

Osniivač i izdavač:  
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik i dizajn:  
Darko Wolf

Grafički urednik:  
Branko Jeković

Grafička priprema:  
Esad Arif, Zoran Korolija

Marketing:  
Gordana Cvetković  
telefon: 340-77-12

Redakcija:  
Branko Jeković, Miljan Lakić

Ilustracije:  
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:  
Gordana Cvetković

Lektura u ovom broju:  
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:  
Igor Simić, Miroslav Đorđević, Miloš Marković, Kermit, Satori Jo, Marko Lambeta, Mihailo Tešić, Uroš Tomić

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:  
BONUS, Poštanski Fah 32,  
11050 Beograd 22

e-mail:  
bonus@eunet.yu

Telefoni redakcije:  
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretpлата:

za detaljnije uslove pretplate  
pogledajte stranu 61

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE  
SE NA KIOSCIMA POJAVITI  
24. OKTOBRA 2001.

Dve krupne stvari su se desile od kada ste držali poslednji broj Bonusa u rukama: ovaj broj je zakasnio mesec dana i vratio se Uroš. Ove dve stvari naizgled nemaju veze, ali su one najuže povezane.

Svi znate za tragične događaje kada je gorepomenuti probao atentat na svoju malenkost, a koji sam ja ni-sam-ne-znam-kako preživeo. Od tog dana u mojim i mislima svih pravih igrača i čitalaca Bonusa motala se samo jedna misao: OSVETA!

Informacije o kretanju Uroša stizale su do mene svakodnevno. Saigrači iz bratskih zemalja slali su koordinate njegovog kretanja sve do onog dana kada se primirio u jednoj visokoj zgradi, u veoma udaljenoj zemlji, preko velike vode. Pomislio je da je tu sasvim bezbedan, ali ja sam mogao da ga pratim kao malu zelenu tačicu na ekranu mog lap-topa. Kada je primetio da je otkriven, već je bilo kasno: koordinate nepoznatog letećeg objekta približavale su se nesmanjenom brzinom spratu oblakodera u kome je odseo. I taman kada sam pomislio da je moja osvetla izvršena, da ga nema više, na TV ekranu sam video, i ne samo ja već i čitav svet, da pored tog oblakodera stoji još jedan, isti takav.

Da nije možda u tom drugom? Da nije ostao živ? Za svaki slučaj, još jedan leteći objekat je skrenut i ... ostalo ste videli i sami.

Priznaćete, za takvu akciju i organizaciju je potrebno mnogo više vremena od jednomesečne letnje pauze. A onda - šok. Uroš se pojavio živ i zdrav na kolenima kod nas u redakciji, moleći nas da mu oprostimo i da ga primimo nazad. Šta je imao da kaže u svoju odbranu možete pročitati u njegovoj rubrici "Brate, u kom si fazonu?". Istovremeno, naša saradnica koja je sve više dobijala na popularnosti, Anika Čukić, je nestala bez traga i glasa. Hmmm ... veoma čudno.

Ovaj dolazak i odlazak nije jedini "transfer" koji se odigrao za vreme leta. Iz vojske nam se vratio Miljan - Alo - Lakić čije tekstove imate prilike da čitate već u ovom broju. U istu je otišao Dejan Wolf, čovek koji je držao sve konce (a bogami i novce) ovog časopisa u svojim rukama, koji je za vas pripremao i priređivao deo od novim igrama i koji sasvim slučajno ima isto prezime kao ja. Šta da ti kažem, bato, osim "Umri, gugli!" i vidimo se za 10 brojeva.

Nisu samo ljudi odlazili i dolazili. Iz našeg časopisa otišli su i prikazi za PC, pa je Bonus sada stvarno "naš jedini časopis o igrama za konzole". Zato su nam stigli prvi prikazi za novu Nintendoovu konzolu - Game Boy Advance, kao i napisi o Pokemonima.

Od standardnih rubrika, možete pročitati celokupno rešenje igre koja je po vašim glasovima proglašena za najkomplikovaniju - Tomb Raider Chronicles, i to na čak 12 strana. Naravno, otišli smo i do najvećeg evropskog sajma ECTS-a koji se održava u Londonu i doneli kompletan izveštaj. Predstavili smo vam zanimljiv hardware koji vaš lik ubacuje u igrice, a tu su i prikazi preko 50 igara za sve konzole. Nadam se da će vam ovo biti dovoljno za narednih mesec dana (nikako duže).

Pozdrav

*D Wolf*



reč urednika

**bonus**





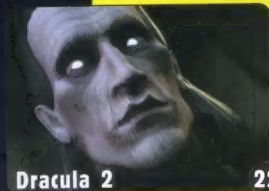
Gran Turismo 3

51



Floigan Brothers

38



Dracula 2

22



Twisted Metal Black

60

mi i vi na ti ..... 06

vesti ..... 08

predstavljamo ..... 12

Početak jeseni je tradicionalno rezervisan za najveći sajam u Evropi: ECTS koji se održava u Londonu. Mi smo i ove godine prisustvovali i pokušali da vam prenesemo deo atmosfere i događanja.

na vidiku ..... 14

nove igre ..... 27

evo rešenja ..... 63

Po vašim anketama, najkomplikovanija igra za prelaženje je bila Tomb Raider Chronicles. Zato vam u ovom broju donosimo kompletno rešenje iste, našeg novog majstora za probleme - Kermitta, na čak 12 stranica.

predstavljamo ..... 75

Ovo put vam predstavljamo veoma zanimljiv hardware: 3D skener koji vaš lik ubacuje u najpopularnije pucačke igre.

pokemania ..... 76

Od ovog broja pokrećemo novu seriju napisa o "slatkim malim digitalnim" čudovištima - Pokemonima. Za početak ko su, šta su i kako su nastali.

trikovi ..... 78

mali oglasi ..... 83

film i dvd ..... 84

U našim bioskopima ima sve više filmova sa likovima iz video igara. Pročitajte opis filma FF: The Spirit Within, kao i najnovijih legalnih DVD izdanja

brate, u kom si fazonu? ..... 86

Uroš se vratio, ali mu još nije sve oprošteno. Gde je bio svo ovo vreme, šta je sve radio i koje je njegovo viđenje nesrećnih događaja koji su doveli do raskola između njega i mene, tj. redakcije, pročitajte u ovom tekstu.

pomagajte drugovi ..... 90



Sony Playstation

Artec.....	25
Digimon Digital Card Battle.....	30
Disney Atlantis.....	32
Dracula 2: The Last Sanctuary.....	22
Dragon Warrior VII.....	14
Final Fantasy Chronicles.....	26
Goofy's Fun House.....	31
Louvre The Final Curse.....	24
Power Shovel.....	29
Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Leg.....	28
TechnoMage: Return Of Eternity.....	19

## PlayStation 2

City Crisis.....	54
Dark Angel: Vampire Apocalypse.....	56
Dynasty Warriors III.....	14
Gran Turismo 3 A-Spec.....	51
Kinetica.....	15
Klonoa 2 - Lunatic's Veil.....	59
Rune Viking Warlord.....	56
Satyrki - Journey West.....	17
Silent Hill 2.....	16
Sky Odyssey.....	55
Stretch Panic.....	62
Tekken 4.....	17
Thunderstrike - Operation Phoenix.....	18
Twisted Metal Black.....	60



## Nintendo 64

Mario Party 3.....	49
Mysterious Dungeon Shiren Wanderer 2.....	18



## Game Boy Color

Buffy the Vampire Slayer.....	15
Commander Keen.....	50
Dragon War.....	50
Phantom.....	18
WWF Brawlout.....	17



## Game Boy Advance

Mario Kart Advance.....	14
Midnight Club.....	16
Top Gear GT Championship.....	44
Super Mario Advance.....	43



## Dreamcast

Alien Front on-line.....	37
Death Crimson OX.....	41
Dragon Riders.....	42
Floigan Brothers Episode I.....	38
Heavy Metal Geomatrix.....	36
Ooga Booga.....	15
Outtrigger.....	34
Plasma Sword.....	39
Sega Bass Fishing 2.....	40
Soldier Of Fortune.....	33





## X Box

Circus Maximus.....	16
Elderscrolls III - Morrowind.....	15
Star Wars - Obi-Wan.....	17
Unreal Championship.....	18

## Spisak oglašivača :

Beograd On Line.....	7
Beosoft.....	2,11,23,91,92
Cedeteka MK.....	21
FM Box.....	62
GL Soft.....	35
Goggio Game Boy.....	30
PC Petak.....	7
Shine.....	53
Spring.....	5
Telefonski servis Pobjednik.....	45,48
Trik.....	83

Najveći izbor igara za Sony PlayStation  
i Sega Dreamcast. Hitovi bez čekanja.  
Popusti na malo  +  i na veliko.

Sony



Sega



+ dodatna  
oprema

Welcome To The World  
Of Video Games



Naručite besplatan katalog u boji !!!

Bulevar Ljermova 10G, YU  
Tel: 311-53-42,

 **SPRING**

Biznis Centar Lokal VP 20  
064-116-79-20

**SPRING**



## ✉ Zdravo Bonusovci!

Da li ste vi to prestali da radite ili mi se to samo čini? Već više od mesec dana uzaludno pokušavam da nađem Bonus 16, ali mi na kioscima, kod kolportera i u klubovima daju uvek isti odgovor: nije još stigao. Ovo mi je vrlo važno, pa vas zbog toga molim da mi odgovorite

Dušan (dukib6@pct.yu)

**boRus** Ovo pismo, tj. mail, je samo jedna od vaših mnogobrojnih reakcija na jednomesečno kašnjenje Bonusa. U našu redakciju je u proteklih 12 meseca, koliko nije izašao novi broj časopisa, stigla gomila pisama, mail-ova i vaših poziva sa istim pitanjem: šta je sa Bonusom?

Naš i vaš časopis je u protekлом periodu prolazio kroz težak period. Kao pionirski poduhvat grupe entuzijasta i zaljubljenika u igranje, Bonus se trudio da vas uvek informiše o zbivanjima na svetskom tržištu i najnovijim igrama za sve aktuelne konzole. Međutim, kao svaki pionirski posao i ovaj je bio veoma težak.

Tokom stvaranja nalazili smo na razne prepreke koje smo, na ovaj ili na drugi način, morali da rešavamo: na prvom mestu - cena štampe, koja je za uslove u kojima živimo i radimo veoma velika. Svako povećanje broja strana moralo je da se odrazi na cenu što nije baš preterano popularno.

Drugi razlog je što časopis ovakvog tipa, znači usko specijalizovan, ima i usko specijalizovanu čitačku publiku, tj. vas. Nažalost, na našim prostorima je broj onih koji se zanimaju za konzole i igranje na njima mnogo, mnogo manji od onih koji se zanimaju za privatni život drugih ljudi, skandale i proročanstva. Samim tim, broj odštampanih primeraka je mnogo manji od broja primeraka koji bi trebalo da se prodaju da bi ovaj časopis donosio zaradu ili poslovalo sa pozitivnom nulom. Jedino rešenje je da se smanji kvaliteta časopisa ili da se drastično poveća cena primerka što smo mi želeli da izbegnemo na sve načine. A zatim je stigla i reorganizacija časopisa. U posao su upivale i druge firme i drugi ljudi, neki su ošli u vojsku, a neki se vratili iz nje. Završao je drugi režim rada. Sve je to zahtevalo dosta vremena, nerava i novca.

U jednom trenutku svi ti problemi su prevladali i došlo je do zastoja u izlasku Bonusa. Nažalost, to se desilo posle letnje pauze, pa je period između dva broja povećan na 2 meseca.

Bonus se našao na prekretnici: da li da prestane da izlazi ili da se prilagodi trenutnim okolnostima. U odluci koju smo doneli (a šta smo odlučili, možete videti i sami), prevladala je vaša podrška. Svakodnevno smo dobijali pozive, pisma i mailove u kojima pitate kada izlazi najnoviji broj. Zahvaljujući tolikom broju poruka podrške vernih čitalaca, rešili smo da, uprkos svim poteškoćama, pokušamo još jednom i pokrenemo mašineriju zvanu Bonus.

Hteo bih da se svima vama zahvalim na razumevanju i strpljenju i zaista se nadam da ćemo se u budućnosti družiti još dugo bez ovakvih trzavica.

## GDE JE URŠ (3)

### ✉ Greetings & tra-la-la ...

Moje uzvišeno ime je Dušan. Ne znam kakva vam je to fora da izbegnete prave odgovore na pitanja o Ur(1)šu T. kad sam 100% siguran da znate gde je i šta se desilo s njim (ako se uopšte stvarno nešto i desilo). Zato CUT THE CRAP i vratite ga na pisanje tekstova o igricama, a ne na preporučivanje snova. Takođe, Anikični tekstovi nisu loši (osim onih iz broja 14 koji predstavljaju očajničko odvrtni pokušaj pisanja gore pomenute). Sugerisem da sledeći broj bude popunjen sa 12 strana teksta i sličica sa temom GC i N64 kao i jedan poster sa nekim NINTENDO-vim junakom (za promenu). Za kraj vas podsećam da vratite Ur(1)šu (jer Mihailo sigurno zna gde je ako vi SLUČAJNO ne znate, samo malo pažljivije pročitate njegov text o igrici RED FACTION).

Dušan Milosavljević, Krševac

**boRus** Kao što već znaš - UROŠ SE VRATIO. Gde je bio sve ovo vreme, šta se sa njim izdešavalo i kako je od Uroša postala Anika i obrnuto, možete pročitati u reči našeg omiljenog urednika i rubrici "Brate, u kom si fazonu?".

Tvoju sugestiju za povećanje broja prikaza za Nintendo konzole smo prihvatili. Brojka od 12 strana je malo nerealna zato što je kompanija Nintendo veoma šikra po pogledu materijala za časopise (vrlo, vrlo retko pošalju po neku sliku ili igru na testiranje). Igra za Nintendo 64 sve manje ima, za GameCube se još nisu pojavile, ali tu su igre za stari dobri Game Boy, kao i igre za novi Game Boy Advance čije prve prikaze možete čitati u našem časopisu.

## PS One i MultiCib

### ✉ Svojnorno, Bonusino!

Nedavno sam kupio PS One i ugradio mu multi cib. Primetio sam da u njemu postoji opcija da mnoge igre pokrenem uz pomoć šifri (neograničena municija, sva oružja, neograničena energija ... itd.). Sve je to super, samo kad bih imao šifre za one igre koje mene interesuju, nego su tu neke za koje ja skoro nikad nisam čuo. Izuzetak su možda FIFA 2000, NBA 2000, Tekken i još neke. Pored već postojećih igara, imam opciju da napišem ime neke nove igre i za nju neke šifre. Međutim, svaka šifra se sastoji iz 8 cifara sa brojevima od 0-9 i slovima A,B,C,D,E,i F. Siguran sam da svaka igra za PSX ima neki svoj broj za određenu šifru. Da sedim i proučavam sam te šifre, skoro da je uzaludno i nemoguće! Pitam se koliko bi to trajalo!! A takođe ne znam i kako da šifre koje nađem u obliku L1, R1,???? itd. po raznim časopisima, prevedem u brojeve na mom PSX-u. Bilo bi mi od velike pomoći kada biste mogli bar nešto o tome da saznate i da mi odgovorite. Unapred vam se zahvaljuju za verni čitalac.

Bojan Tokić, Kikinda

**boRus** Ciao, barmbo moći simpatično. Tvoj multi cib je to da ti omogući igranje i PAL i NTSC igara na našim televizorima. Heksadecimalni editor (heksadecimalne cifre su 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,a,b,c,d,e,f) koji je ugrađen u njega je sporedna stvar, pa se prema njemu tako i odnose hakeri, tj. šifre za njega možete naći vrlo teško. Šifre koje imaš u obliku koji se unosi u igru NIKAKO ne možete da prevedete u heksadecimalne brojeve. Jedini način je da pretražite internet, ali i onda je pitanje da li ćeš izaći naći. Sve u svemu, nema velike koristi.

## Pokretanja

✉ Eto mene, najzad da pišem pismo nekom domaćem časopisu, inače čudo, jer uglavnom pratim pokrete igara na Zapadu. Ali to je druga priča (dobro, evo je: živela sam u ranom detinjstvu u Nemačkoj što je povuklo za sobom da tečno pričam, razumem, čitam i pišem Nemački, pa razgledam i njihove sajtove...) Dobro, kao i većina nemačkih igrača, i ja sam igrala (do kraja i SVIH 7 verzija + 6 drugih, koje sad ne bi da na



Jorjanov Damir, Zaječar



Marjanović Milan, Aleksinac



Saša Ljubičić, Irig

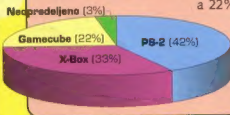


Filip Sekač, Novi Sad  
Negovan Nedeljković, Aleksinac  
Spasić Danijel, Pančevo  
Ristić Ilija, Donje Zumlje  
Grozdić Srđan, Pančevo  
Predrag Hadžić, Lozovik  
Miljan Sikimić, Smederevo  
Strahinja Popović, Novi Sad  
Dejan Janković, Novi Bečej  
Nenad Manastijević, Zrenjanin



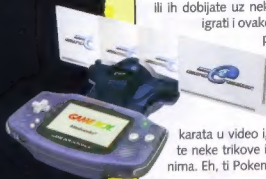
## Konzolarni BUM!

Evo dokaza da postoje i naučnici-statističari koji se brinu za stanje tržišta video-igara (ili možda za stanje mozga svoje dece): u SAD je među "igračima" sprovedeno istraživanje (koje je izvela organizacija Digital Gaming in America) koje je pokazalo da 42% ljudi koji se interesuju za video-igre (tj. već poseduju neki sistem koji im omogućava sate i sate digitalne zabave) planira da kupi BAR JEDNU od konzola sledeće generacije do kraja godine. Od tog broja 42% se odlučilo za PS2 (kao razlog za izbor baš ove konzole zainteresi su naveli: PS2 je vodeći na tržištu, ima najveći izbor igara i to da žele da ostanu verni Sonyju); 33% se odlučilo za Xbox (razlozi: najbolji pristup Internetu, tehnološki najnaprednija konzola, brzina i moć (?)) a 22% se odlučilo za Gamecube (razlog: najbolje igre). Naravno, mnogi su rekli da će kupiti i više od jedne konzole... (MT)



## Kartični GBA

Na Nintendovoj izložbi koja se u Londonu održala početkom septembra Nintendo je prikazao svoju novu izmišljotinu za Game Boy Advance. Radi se o stvarčici koju smo u vestima najavili pre izvesnog vremena, a sad je eto pred nama! (Ah, kako vreme brzo prolazi. Godinu dana smo stariji, ali ne i mudriji.) Stvarčica se zove Card e-reader, a u pitanju je čitač kartica. Ovaj uređaj funkcioniše slično čitaču kreditnih kartica koji možete naći u svakoj prodavnici na Zapadu, a služiće za očitavanje specijalnih kartica koje kupujete posebno ili ih dobijate uz neke igre. Tim karticama se možete igrati i ovako (postoji posebna igra koja se igra pomoću njih), a kada ih pružite kroz Card-e Reader, možete dobiti neke novine u igrama koje podržavaju ovaj uređaj. Za sada je jedina takva igra - naravno Pokemon. Pomoću Pokemon karata u video igri Pokemon ćete moći da dobijete neke trikove i nove podatke o svojim Pokemonima. Eh, ti Pokemoni, glave će nam doći... (MT)



## Sega svuda

Čuveni sportski ogranak Sege, intuitivno nazvan Sega Sports, najavio je ofanzivu na svim frontovima. Naime, oni planiraju da prvo objave nove Dreamcast verzije svojih veoma popularnih i kvalitetnih sportskih simulacija i to pod imenom NBA 2K2 i Sega Sports Tennis 2K2 već tokom jeseni. Zatim se planira Gamecube verzija NBA 2K2 i PS2 verzija igre Tennis 2K2. Obe igre bi trebalo da se pojave negde na proleće iduće godine. Zvezda igre NBA 2K2 će biti Allen Iverson (iz Philadelphia 76ers-a), dok će Tennis 2K2 promovisati crne boginje teniskih terena, Venus i Serenu Williams. Obe igre su najavljene i za Xbox, ali definitivni datum pojavljivanja verzija za ovu platformu još nije određen. (MT)

## Sony monopolisti?

Sony je izgleda zapao u slične probleme koje je nedavno imao Microsoft s američkom Federalnom Trgovinskom Komisijom koja je ovu korporaciju optužila za monopol. Sony je zapao za oko japanskoj Komisiji za Fer Trgovinu (Fair Trade Commission - FTC) koja je tokom avgusta objavila da smatra Sony krivim zbog toga što ova korporacija vrši pritisak na nezavisne prodavnice koje nude PlayStation konzole i hardver te softver za njih. Sony ove prodavce primorava da prodaju Sonyjeve proizvode po cenama koje dikтира korporacije, a FTC tvrdi (sasvim realno) da time Sony onemogućava međusobnu konkurentnost ovih prodavnica (pošto zbog Sonyjevog diktata ne mogu da nude PS proizvode jeftinije od svojih konkurenata). FTC je naložio Sonyju da odmah prestane s ovom praksom, a Sony je to prihvatio bez pogovora. Ne zna se da li će ovaj prekršaj povući i neku kaznu za Sony. (MT)

## Tekken 3 iz snova



Tekken 3 je za mnoge bio ostvarenje snova o znojnim muškim i ženskim telima koja se rvu i gužvaju u raznim zahvatima... ovaj... Htedoh reći da je to jedna od najboljih tuča koja se pojavila na kućnim konzolama, a najbolja na PlayStationu. Zahvaljujući čuvenoj kompaniji Bleem! koja se specijalizuje za

emuliranje, svi vlasnici Dreamcasta uskoro će moći da uživaju u vragolijama Jina Kazame, Hwoaranga, Xiaoyu, Nine i ostalih "gvozdenih pesnika". Naime, osim što je napravljen Bleem! emulator PlayStationa za Dreamcast (tzv. Bleemcast) kompanija Bleem! je objavila i specijalne Bleemcast verzije nekoliko popularnih PlayStation igara - Gran turismo 2, Metal Gear Solid, a evo sada i Tekken 3! Bleem! zaista zaslužuje pohvale zbog truda koji ulaže u prebacivanje popularnih igara na konzolu koja je praktično već otpisana. Pripremite se da uživate u Tekkenu 3 s grafičkim prednostima koje pruža Dreamcast (naravno, ako uspete da se dočepate Bleemcast verzije Tekkena 3). (MT)







## PlayStation 2 smrtonosno oružje

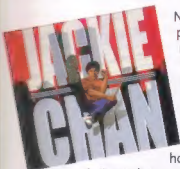


Ne, ne radi se o još jednoj igri inspirisanoj nekim filmom (mada je u poslednje vreme sve više obrnutih primera, što pokazuju i vesti u ovom broju). Ovaj naslov treba shvatiti bukvajno! Pazite ovo...

Vlade Sjedinjenih Država i Japana su poslale zahtev korporaciji Sony da zaustavi otvaranje fabrika PlayStationa u Kinu! Zahtev su vlade opravdale strahovima da bi Kinezi mogli da DVD tehnologiju (od svega?...!) iz PS2 upotrebe u vojne svrhe tj. za unapređivanje svoje vojne tehnologije.

Sony je imao plan da od jula na Tajvanu angažuje dve kompanije (Asustek i Acer) koje bi započele proizvodnju PlayStationa2 i to oko 400000 konzola mesečno. Problem je u tome što ove dve kompanije poseduju fabrike na teritoriji Kine. Sony je zasada isključio ove zahteve... ■ (MT)

## Soul Calibur i Džeki Čen



Na Internetu je pre izvesnog vremena počela da kruži zanimljiva vest- planira se snimanje akcionog (a kakav bi drugi bio) filma inspirisanog čuvenom Dreamcast tabačinom Soul Calibur (koja je u stvari samo Dreamcast varijanta čuvene igre Soul Edge). U glavnoj ulozi bi (prema glasinama) trebalo da bude tata hongkongške (a sad već i holivudske)

akcije - jedini, neponovljivi G. Džeki Čen! No, jedna novija glasina dodatno komplikuje ovu (ionako nepotvrđenu) priču - naime, sad se šuška da je početak snimanja filma (koji je predviđen za kraj godine) odložen na neodređeno vreme zbog toga što producenti još nisu uspjeli da se dogovore s G. Čenom koji od posla ne zna gde mu je guza, a gde glava (trenutno u irskoj snima film po imenu Highbringers). Možda je to razlog, ali takva zauzetost kada su u pitanju filmske zvezde najčešće za posledicu ima naduvavanje cene rada, tj. honorara koji dotična zvezda traži za film... S obzirom da Soul Calibur ima budžet od bijednih 50 miliona dolara, pitanje je da li ćemo Džekija gledati i u toj ulozi. ■ (MT)

## Mini Pokemon



I Pokemon ovo i Pokemon ono... Svako ko je dovoljno zaludan nek prebroji koliko se puta reč Pokemon pominje u ovom broju Bonusa i neka pošalje svoj rezultat na Darkovu adresu. No, Nintendo očigledno nije dosta Džepnih monstuma (a pogledajte i tekst o njima - by yours truli - koji smo vam pripremili u ovom broju) i na svojoj izložbi su prikazali još jednu pokemonovotariju: Pokemon mini, najmanju konzolu na svetlu Pokemon mini izgleda kao još manja verzija starih LCD video igrice koje smo imali kao klinke, ali naravno, radi na mini-kartridže. Prva igra za njega je - a šta bi bilo, napregnite malo vijuce... Pa Pokemon, naravno! Najavljeni su još i Pinball Mini, Zany Cards i Puzzle Collection, a Pokemon mini se u Evropi može očekivati tokom 2002. ■ (MT)

## GameCube punom parom!

Nintendo je najavio svoju Gamecube ofanzivu koja započinje 18. novembra u Severnoj Americi. Isprijava je premijera planirana za 5. novembar, ali je "zbog organizacionih razloga" odložena za dve nedelje. (U Japanu stvar kreće već 14. septembra, ali Japan je država iz druge demenzije, pa nju ne računamo). Ofanziva započinje raspoređivanjem 1,1 miliona jedinica Gamecubea po prodavnicama širom Severne Amerike... (u Japanu će na premijeri biti samo pola miliona primeraka ove konzole...). A jadnim Japancima će za početak biti dostupna samo ljubičasta varijanta GameCubea. Planovi Nintendo su da do marta 2002. proda 4 miliona primeraka svoje konzole sledeće generacije (od toga milion u Japanu). Pa, ako odmah na početku bude objavljena bar jedna Pokemon igra, ostvarenje ovih planova uopšte ne zvuči neverovatno. ■ (MT)



## Uskoro... Pravi Pro Evolution

Planovi mi se već znoje a srce uzbrzano lupa dok pišem ovu divnu, bajnu i čarnu vest... Konami je početkom avgusta u javnost pustio prve slike iz igre koja će se zvati (fanfare): Pro Evolution Soccer! To, deco, znači da se neumitno približava njeno objavljivanje... Iako ste odavno u Bonusu mogli da pročitate prikaz japanske varijante ove igre - Winning Eleven 5 za PS2 - ovo je prvi put da se spominje evropska varijanta najboljeg fudbala na svetu tj. prvi PlayStation 2 nastavak čuvenog ISS Pro serijala. Primetili ste da je iz naslova izbačeno ono ISS - verovatno Konami tako želi da pokaže da je ovo jednostavno - prava stvar! Samo Pro Evolution fudbal, ništa više ne mora da se kaže. A sada, datum: Pro Evolution Soccer je najavljen za novembar. Hmm, ako odvajam po 1DM svaki dan, za neke tri godine ću imati dovoljno za PS2... ■ (MT)



## Džeki Čen i PS2 (i Xbox)

Džeki je izgleda skapirao da je budućnost u video-igrama, tako da ako možda i ne bude igrao u filmu Soul Calibur, zasigurno će se pojaviti igre zasnovane na njegovim filmovima. (Kako stvari uvek nekako na kraju ispadnu kako treba, zar ne? Prosto mi je toplo u stomaku...). Producentka kuća Sony Pictures je potpisala ugovor sa razvojniom studiom Encore po kome je Encore dobio prava da napravi igre zasnovane na CRTA-ČU Jackie Chen Adventures! Encore je dobio prava za PlayStation 2 i Xbox, a zanimljivo je da je prava na igre inspirisane crtačem Jackie Chen Adventures za NINTENDO-DOVE konzole dobio Activision... Zanima me samo koliko je Encoreovih i Activisionovih para završilo u Džekijevom džepu... ■ (MT)



## Igre postale sport

Već dugo vreme u svetu (onom za padnom) postoji tzv. CPL, što je skraćenica od "cyber-athlete professional league" ili ti liga profesionalnih igrača igara. CPL već organizuje turnire širom sveta, a nagrade baš i nisu zanemarljive (Na poslednjem Quake turniru pobednik je odneo oko 30000 dolara!) Eh... No, CPL na stranu, igre imaju šansu da najzad postanu legitiman sport - i to u Rusiji, od svih me-



stal! Dok aktivisti u SAD i Zapadnoj Evropi to traže već godinama, u Rusiji se to dogodilo preko noći - ruska vlada je već osnovnim i srednjim školama ponudila program fizičkog vaspitanja u koji je uključeno i obrazovanje iz kompjuterskih igara!!! Zamislite fiktivnu salu u kojoj se pika basket, deca trče okolo, a neki sede u mreži i igraju Quake! SVI U MAJKU RUSIJI!!! ■ (MT)



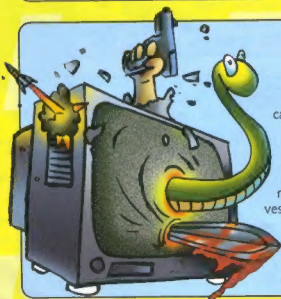
## Strip Yoshitake Amanoa

Nadam se da smo tokom ovih godinu i kusur dana društvenja uspeali malo da vas obrazujemo po pitanju toga ko je ko u japanskoj industriji video igara... Dakle, ko je Yoshitake Amano? Ne znate... Pomoći ću vam - Final Fantasy 1, 2, 3, 4, 5, 6 i 7? Je li vam dovoljno?

G. Amano je bio glavni i dizajner ovih igara - a specijalista za dizajn likova. Njegov rad je doživio toliko uspeha (milioni prodatih igara govore dovoljno) da je Marvel, jedna od najvećih američkih izdavačkih kuća koja se specijalizuje za stripove, rešio da ga angažuje za jedan strip! HAI! Cak i najortodoksniša kuća koja je negovala "američku" školu superherojskog stripa (Marvelovi su Spiderman, X-Men, Hulk...) je poklekla pred kvalitetom mangle! Amano će crtati strip Electra & Wolverine (mutant Wolverine je verovatno najomiljeniji od Marvelovih junaka) koji će biti prvi tzv. "grafički roman" koji Marvel izdaje. "Grafički roman" je vrsta stripa koja je u Americi nastala osamdesetih godina, a radi se jednostavno o stripu koji je po obimu tj. broju stranica, a u najboljim primerima i po kvalitetu zapleta i razradi likova ravan dobrom romanu. Od Amana u saradnji s Marvelom očekujemo samo najbolje. ■ (MT)

## GameC(l)ubovi

Nintendo je najzad i na Zapadu krenuo u agresivnu reklamnu kampanju za GameCube. Naravno, pošto će se konzola prvo pojaviti u Sjedinjenim Državama, tamo je marketinška kampanja i počela. Na stranicama spektakularne reklame na TV-u i oglasi na Internetu, najlepša promocija će početi 28. septembra i to u vidu GameCube turneje! Nintendo je zakupio klupske prostore u svim većim gradovima Sjedinjenih Država i organizovao po nekoliko "GameCube Club" večeri. Klubovi će biti puni GameCube konzola i ogromnih flat screen digitalnih ekrana, biće tu i DJ-evi i klupska rasveta i efekti! Kakvo okruženje za prvi susret s možda najboljom konzolom sledeće generacije, tj. za prvo igranje vizuelno zadivljujućih igara kao što su Eternal Darkness, Pikmin ili Luigi's Mansion... Nažalost, još se ne spominju slični planovi za evropsku marketinšku kampanju, ali ko zna... ■ (MT)



## Televizija za igrice

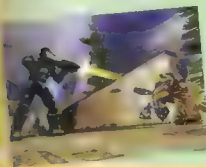
Počelo je, počelo... U Sjedinjenim Državama se planira lansiranje prvog televizijskog kanala posvećenog isključivo video igrama! Ovaj kanal će finansirati Comcast, jedna od najvećih kuća za kablovsku televiziju u Americi. Ljudi koji rade na ovom projektu su isti oni koji su radili na ostvarivanju El Entertainment TV kanala, jednog od najpopularnijih kablovskih kanala u Americi (El Entertainment je kanal koji se, kao što mu i ime kaže, bavi isključivo zabavom - informiše o novim filmovima, serijama, igricama, albumima...) Kanal za video-igre će se zvati G4, i biće namenjen "hard-core" publici tj. ljudima poput nas! Biće tu prikaza i najava igara, vesti, takmičenja... sve što ima i u časopisu... ali bolje... šmrnc. S obzirom na to da industrija video igara već obrće oko 7 milijardi dolara godišnje (samo u Americi), bilo je pitanje vremena kada će se oko nje oformiti (bar jedan) TV kanal. Ko zna kada će se to desiti kod nas... Možda kada svi budemo imali para da kupujemo originalne igre... ■ (MT)

## Prve igre za Xbox

Glupošću jednog Web sajta provaljena je Microsoftova dobro čuvana tajna - koje će se igre tačno pojaviti na lansiranju Xbox konzole! Web lokacija Gamestop se specijalizovala za tzv. "pre-order" što znači da preko njih možete naručiti igre koje se još nisu pojavile, a oni će se potruditi da ih vi dobijete "na noge" čim se pojave! A nismo sigurni da je Microsoft znao (sada sigurno zna) da je početkom avgusta Gamestop na svom sajtu objavio da nudi rezervacije za Xbox (što je OK, svi znamo da će se Xbox pojaviti 8. novembra), nekoliko dodataka za Xbox (ni oko toga se niko preterano ne uzbuđuje), ali i sledeće igre: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson's Road Rage, Star Wars Starfighter Special Edition, Tony Hawk's Pro Skater 2X.

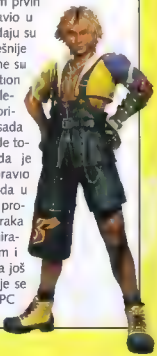
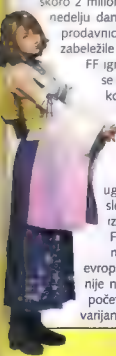


Izdavači ovih igara su očutili, ali to samo potvrđuje da je cela stvar verodostojna...  
■ (MT)



## Finale Fantazije? Nikada!

Kada dosta vesti koje sadrže Final Fantasy u naslovul Opet se radi o uspesima na tržištu. Naime, Square izlaze - pak neće toliko propasti zbog polovičnog uspeha filma Final Fantasy: The Spirits Within. (Mada kada film zaigrao 11 miliona dolara za prvi vikend prikazivanja i opet se smatra za "polovičan" uspeh - nešto definitivno ne valja sa svetom.. Doduše, zarada još nije ni dotakla troškove snimanja, pa valjda to pravi problem.) Naime, iz Japana su stigle vesti da japanski igrači izgleda mahom smatraju da je Final Fantasy X najbolji FF do sada. To naravno zaključujemo prema brojkama - FFX je prodat u skoro 2 miliona primeraka tokom prvih nedelju dana od kako se pojavio u prodavnicama! Ovakvu prodaju su zabeležile i dosada najuspešnije FF igre - FF7 i FF8, a one su se pojavile za PlayStation koji je tada imao daleko veću bazu korisnika nego što sada ima PS2. FFX ide toliko dobro da je Square napravio ugovor sa Sonyjem da u sledećem štampanju proizvede još više primeraka FFX nego što je planirano! A ne američkom i evropskom tržištu se igra još nije ni pojavila.. (Očekuje se početkom 2002, kada i PC varijanta.) ■ (MT)



Samo u

BetaSOFT-u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravi vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dođite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravljamo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. Naše serviserse možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Geopodara Vukića 168 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355




# ects\*

2-4 September 2001  
ExCeL London

**ects\***  
2 September 2001  
Hercules  
STAND NO. 7232

**MR DARKO WOLF**  
EDITOR - IN - CHIEF  
BONUS MAGAZINE  
YUGOSLAVIA

  
**PRESS**



predstavljamo

Organizacija ovogodišnjeg ECTS sajma je od samog početka bila u velikim problemima. Ključne kompanije u svetu digitalne zabave su u startu najavile da se ove godine neće pojaviti na najvećoj evropskoj izložbi ove industrije. Kao da nepojavljivanje tri najveća (i jedina bitna) proizvođača konzola (Sony, Microsoft i Nintendo) nije bio dovoljan potres, tokom leta su i veliki proizvođači softvera kao što su Electronic Arts, Eidos, Take 2 i, naravno, Microsoft (kao proizvođač softvera) odlučili da im se ne isplati da pohode sajam u Londonu. Visoke zakupnine su materale i mnoge manje proizvođače softvera da svoje štandove otvore ispred samog izložbenog prostora. Zbog toga je ovogodišnji ECTS od novinara zaslužio nadimak "sajam duhova". Ipak, nije da nije bilo ničeg zanimljivog. Mada je dobar deo sajma pripao proizvođačima PC igara, ipak je i za nas konzolaše bilo dosta zanimljivosti. Pošto su sami proizvođači bili odsutni, mogli smo da vidimo samo "third party" naslove, što je od početka značilo da se nećemo preterano nagađati igara za GameCube i GBA (pošto Nintendo i dalje sam pravi najviše igara za svoje sisteme, mada se i to polako menja). Ipak, PS2, Xbox, pa čak i PSONE i Dreamcast dobili su svoj deo kolača.

na ECTS. Evo nekih zanimljivih igara koje su prvi put najavljene (ili bar prvi put detaljno viđene) na ECTS. Iako su najveća imena na sajmu bili Ubisoft i Rage, predstavu je na kraju, bez sumnje, ukrao Blizzard koji je ECTS-u vratio malo slave i ekskluzivnosti time što je odabrao ovaj sajam da najavi svoj novi projekat, igru World of Warcraft, koja će biti isključivo mrežni RPG. Prve sličice su se pojavile samo nekoliko dana pre ECTS-a, a čak se nije znalo ni iz koje su igre te sličice. Svašta se nagađalo: od toga da je u pitanju novi Diablo do toga da je u pitanju novi Starcraft! Ipak, ko imalo prati događanja u industriji u poslednje vreme, zna da su Internet RPG-ovi u ovom tre-



nutku "najvrelija" stvar, a svet Warcraft sa očiglednim korijenima u RPG-ovima kao što je Warhammer je kao stvoren za računarsku RPG igru. Toliko o PC-u (ovu igru smo spomenuli samo zato što je bila nesumnjivo najveća vest ECTS-a, a bogami i zato što se šuška da bi mogla da se pojavi i za druge platforme).

PS2 je, kao što je i očekivano, bio najpopularnija konzola na sajmu, bar što se tiče proizvođača. Ipak se Xbox i GC još nisu ni pojavili, a PSOne i Dreamcast su na zalasku. Novim igrama za PS2 će nas u skorijoj budućnosti obradovati, ako bi drugi nego SCE, a to će prevažodno biti Wipeout Fusion, nastavak jedne od najluđih igara za PS. I da, ovu igru pravi Sony koji ju je najavio na štandu ISPRED prostorija ECTS. Igra je završena i testira se tako da je treba očekivati uskoro. Drugi ogranak Sonyja, SCE, je najavio nastavak igre Parappa the Rapper kreatora Masaya Matsuura koji je opet "komponovao" sve rečnice koje će ovaj slatki psić izvoditi u igri. Inače, igra je ostala manje-više ista, osim što je sada tu PS2 grafika i više pesama. Evolution Studios planira i novu reli-trku, World Rally Championship, a ova igra grafički izgleda najbolje od svih reli-igara koje smo do sada videli. Zatim, tu je omiljena simulacija rata iz prvog lica, Actionvisionov Soldier of Fortune 2 koji izgleda skoro kao na PC-u što je za ovakve igre veliki kompliment. Ovaj žanr je uvek popularan, tako da se uskoro očekuje još jedna igra



put u pitanju je nastavak se-  
se koji je slavu zaradio na origi-  
m PlayStationu. Da, radi se o  
Medal of Honor: Frontline koju  
EA takođe prikazao na svom  
stanku ispred sajma. Ova igra ima  
vite svojih prethodnika u  
stanku dostojnu PS2. Rage je pri-  
stanka dosta igara, ali za PS2 je vre-  
pomena jedino Rocky - a vero-  
no, to je baš ONAJ Rocky, tj.  
Balboa, italijanski Pastuv U  
zre čete moći da lemate ve-  
veo odrađene modele Apollo  
vana Draga i ostalih zlotvo-  
su Rokuju stajali na putu to-  
negovih višegodišnjih boksterskih avan-  
E sad, Sega je izgleda odskočila kao s  
ampluine od kada se rešila tereta proizvo-  
nardvera i planira da nas tokom sledeće  
ne zaptra igrama za sve sisteme - jes da  
većna "obrade" projekata koje je Sega  
za Dreamcast, ali ne treba biti sitničav  
ste suočeni s kvalitetom. Za početak tu  
Headhunter na kojoj radi gurma mla-  
aveda pod imenom Amuze. U pitanju je  
koja liči i na Syphon  
na na Metal Gear, a  
to u verno replicira-  
mos Andelusiu. Igra je,  
samo sprva bila plani-  
na Dreamcast, ali iz-  
da da će se, i pored  
ma, pojaviti čak i za  
konzolu. PS2 verzija se  
uže za katolički Božić  
m, tu je Rez, čudnova-  
m iz studija United  
Artists koja se iz-  
trudi da nadogradi  
u slavnog Vib Rib-  
u igri vodite stvora  
e samo "žičani mo-  
ako ste igrali Vib  
nison shvatćete) i treba  
krate kroz ogromne  
istorijskim temama, da presrećete  
ratume protiv kojih ćete se boriti potezi-  
napucavanjima koji se u stvari sastoje od  
tonova, muzičkih numera i ritmova, a  
osposn se procenjuje time koliko je do-  
na kraju ispala melodijali ili tako nekako  
slukom slučaju, igru je lako ukačiti, a  
saviđati što je valjda ključ uspeha  
čekamo, jel' da Miljane? Tu je bio i  
Ecto the Dolphin, jedan od starih znanaca iz



Sege. Igra izgleda jednako lepo kao na Dre-  
amcastu, a delfina čete sada moći da vodite  
kroz čak 34 podvodna nivoa koji će izgleda  
biti malo prijemljiviji za nove igrače, iako će  
igra i dalje imati tu, samo njoj svojstvenu,  
težinu. Naravno, Sega ipak i dalje podržava  
svoju poslednju konzolu i planira da ove na-  
vedene igre objavi i za Dreamcast (mislimo  
na one koje već nisu obrade naslova sa Dre-  
amcasta), a evo i nekih naslova koji će biti



ekskluzivni za ovu konzolu:  
tu je Propeller Arena, veoma vizezulo dopadli-  
va akciona igra u kojoj će  
se boriti čudnovati avioni  
s elisama. Čak je mo-  
gućno da se borite s još  
tri prijatelja na istom  
ekranu i, mada tako se  
deluje malo pretrpano,  
ipak je veoma zabavno.  
Možda poslednji pokušaj  
fudbala na Dreamcastu  
biće igra 90 Minutes iz  
studija Smlebit. Igra iz-  
gleda OK, komande su  
jednostavne, ali, nažalost,  
sve to baš ne čini da igra  
"upadne u oči". Izgleda  
da će Dreamcast proći

kroz ceo svoj životni vek bez pristojnog fu-  
dballa. Šteta. Ali zato je tu bila jedna od na-  
boljih sportskih igara ikada viđenih - Virtua  
Tennis 2. To treba videti svojim očima da bi-  
ste poverovali.

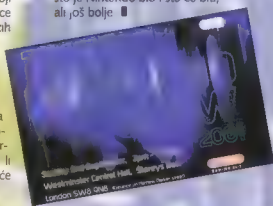
Od zanimljivosti na ECTS-u izdvajamo još i  
David Backman Soccer i (za neverovati!) ad-  
aptaciju igre Black&White iz kompanije Midas,  
obe za PSOne! Očekujte prikaze ovih igara  
uskoro. Najblesavija stvar koju smo videli je

igra karakterističnog imena,  
Hooligans, u kojoj vam je cilj  
- da pravite nered na fudbal-  
skim mečevima i oko njih.  
Promocija igre je bila izvan-  
redna, sa sve kuponima koji  
vam donose besplatno pivce  
na štandu proizvođača, a tih  
dana su i Englezi tukli šava-  
be 1-5, jooj..

I tako to. Sve u svemu, pri-  
lično bučno, šareno i za-  
bavno, ali ništa spektaku-  
laro. Bez novih ideja i igara  
koje zaista donose nešto no-  
vo. A ko je za to kriv? Sigur-  
no ne ECTS. Videćemo da li  
će ovaj sajam opstati i sledeće  
godine. ■

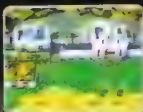
## Nintendo Show u Londonu

Kada je Nintendo najavio da se neće  
pojavit na ovogodišnjem ECTS-u,  
mnogi su tu vest primili sa zebnjom  
koja je, međutim, odmah umirena na-  
javom Nintendo da će nekoliko dana  
pre ECTS-a održati sopstvenu izložbu  
u londonskom Westminster Central  
Hall-u. Sama izložba se, kao što je i  
očekivano, uglavnom sastojala od ra-  
znolikih promocija kompanije - od  
prikazivanja dosadašnjih uspeha, pa  
do reklamiranja novih konzola - Game  
Boy Advance i GameCube. Nar-  
avno, najveći deo izložbe je pripao  
GameCubeu, konzoli sledeće gene-  
racije koja se upravo pojavila u Japanu.  
Nintendo nije spremio mnogo igara  
za premijeru, ali ono što jeste je (kao  
i uvek) bilo vrhunskog kvaliteta. Na  
izložbi su se najzad mogle videti final-  
ne verzije mnogih GC igara. Glavni  
naslovi su bili Pikmin, pa čudnovata  
vožnja na talasima Wave Race: Blue  
storm, nova verzija istoimene igre za  
N64. Veliki potencijalni hit, u nedo-  
statku Mario igre za Gamecube (koji  
će uskoro biti ispravljen, pošto se na  
sajmu preko satelita pojavio i Shigeru  
Miyamoto koji je najavio svoje nove  
kreacije - igre Mario Sunshine i Le-  
gend of Zelda), biće avantura Luigi  
Mansion u kojoj Manovog brata mo-  
rate provesti kroz čudnu kuću  
"užasa". Spektakularan prikaz mo-  
gućnosti GC-a i GBA je bila igra  
Kirby's Tilt n' Tumble u kojoj je najzad  
implementirana tehnologija koja vam  
omogućava da "naginjete (tiltujete)"  
GBA i tako kontrolirate lik u igri kao i  
tehnologija koja vam omogućava da  
em GBA koristite kao GC kontroler,  
em čini da na GBA možete igrati mini  
igre iz igara za GC... Ma, kapirate šta  
je u pitanju. Od igara koje nije pravio  
Nintendo, videli smo Star Wars Ro-  
gue Leader (Rogue Squadron II), pa  
Star Fox Adventures: Dinosaur Plan-  
et, pa prelepi survival horror Eternal  
Darkness. Za GBA su suvereno vladali  
naslovi iz Nintendo - Super Mario  
Advance 2, Advance Wars i Wario  
Land 4. I, naravno, Pokemon, Poku-  
mon, Pokemon. O još jednom bles-  
vom novitetu, Pokemon mini konzoli,  
možete nešto više pročitati u vestima.  
Ovo je bio pravi Nintendoov šou - sve  
što je Nintendo bio i što će biti,  
ali još bolje. ■

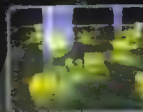




## Dragon Warrior VII



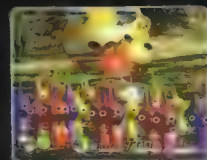
Dragon Warrior je najstarija i najpopularnija RPG serijal na konzolama, a to najbolje pokazuje činjenica da se najnoviji nastavak u ovoj zemlji prodao u oko 4 miliona primeraka! Dragon Warrior VII je poslednja igra u serijalu koji će biti 2D sprajtovani (najsličniji Squareovom Xenogearsu). No, po svemu drugom igra će ostati veran ustanovljenoj tradiciji serijala – tu je zagarantovanih 50 (i) sati vrhunske priče koji mogu porasti i na više od 100 ako se upusti u silne mini igre koje će vam novi Dragon Warrior nuditi kao poželjan bonus, sakupljanje i treniranje monstuma, izgradnja i naseljavanje svog grada... Iako Enixu grafika očigledno nije prioritet, ova igra bi trebalo da bude slatkis za sve ljubitelje RPG-a. Ali, tak 1. novembra. (MT)



## Pikmin



simulaciji čiji je autor glavni guru Sigeru Miyamoto, otac takvih legendi kakve su Mario, Zelda i Donkey Kong. Igrač će se naći u ulici zalutalog astronauta koji se, nakon kvara na letelici, obreo na planeti čudnog izgleda kojom gospodare neprijateljski raspoložena bića. Jedino oružje u borbi sa zloćama biće Pikmini, kreaturice koje se mogu uzgajati, uobličavati i trenirati kako da se koriste u raznovrsnim situacijama (sve to ipak miriše na Pokemon). Glavni cilj igre je sakupiti rute delove letelice i, naravno, uzgajati Pikmine. Zvuči dovoljno blesavo da bi bilo dobro. (G)



## Mario Kart Advance

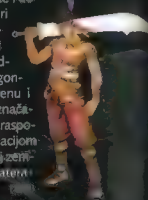
Mario Kart je na SNES-u bio odličan, a na Nintendo 64 je još bolji. Kakav će biti u verziji za Game Boy Advance videćemo već krajem godine kada će se u prodaji pojaviti najnovija inkarnacija legendarne akadme vožnje. Mario Kart Advance zasni-vaće se na SNES verziji igre, s tim što će biti uvrštena podrška za igru do četiri igrača putem odgovarajućeg kabela u režimima koji omogućuju direktno head to head okružje. Nintendo se potrudio da u GB verziju ugradi sve one elemente koji su činili tako popularnu i raznovrsnu stvar: simpatične likove karakterističnih sposobnosti i grafika će, takođe, biti jedan od aduta igre s obzirom na to da će koristiti sve prednosti Game Boy Advance novog Game Boy. (M)



## Dynasty Warriors III



Mislili ste da nastavak neće biti bolji. Ili je, mami! Sad možete da jašete i SLONA (ne, ne šalim se, mame mi moje). Kao jedan od strastvenih obožavaca prethodnika, ne mogu vam opisati svoje oduševljenje kada sam shvatio da je igra u poodmakloj fazi razvoja. Pored nekih novih likova (Meng Huo i Princeza Zhen), inovaciju predstavlja i spajanje u dva igrača. I spisak poteza je obogaćen: sada možete da vezujete i osam udaraca, a programeri razmišljaju i o ubacivanju pasivnih napada (odbrambeni udarac laktom u sjekutiće, odstraga, u manir Double Dragon-a). I ovde će podrška na terenu i tinski rad biti od presudnog značaja, a nažalost, još uvek ne raspoloženo ni približnom informacijom kada će se igra pojaviti u našoj zemlji (smrč... banditi... uvek mi materaju susavac naravno). (M)



na vidiku



## Buffy The Vampire Slayer



Ljubitelji Sare Mišel Geler, plavo-kose razbijačice koja noći provodi u borbi s krvopijama, obradovaće vest da THQ priprema igru Buffy the Vampire Slayer za Game Boy Color. Autori svoju igru hvale na sva vrata, ističući u prvi plan i neverovatno razvijenu priču koja se rasprostire na 13 epizoda iz serije.

...ko...  
der, Enja i Lindzel. Ambient u igri se de se igra odvijati odgovara onom iz TV serije, dok će biti isporučeni sve svoje snimione potegne kojima će vampiri naučiti lepom ponašanju. Ljubitelji žestokog fajta zaista imaju čemu da se raduju. (G)



## Ooga Booga (DC)

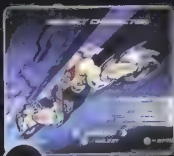


Ova čudna igra će možda biti jedno od poslednjih osveženja za Dreamcast. Ooga Booga je vizuelno veoma dopadljiva igra koja vas stavlja u ulogu poglavice jednog od četiri plemena koja

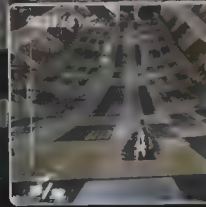
naseljavaju bregu vulkana po imenu Ooga Booga koja simlun punog meseca tera sva plemena da se nadmeću u "disciplinama bez granica" kao što su lov na predmete, King of the Hill, trka na vprovima, CTF i još... Svako pleme ima svoje prednosti i mane: Fatty su izdržljivi ali spori, Twitchy su mali, ali u savezu s životinjama, Hoodoo bacaju najjače magije, ali su slabi, a Hottie... su savršeno izbalansirani. Igra bi trebalo da bude jednostavna za upravljanje, a zaiznaga - i što je najbitnije, planirana je za igranje preko Interneta ili u do četiri igrača na jednoj konzoli! Ooga Booga je najavljena za avgust. (MT)



## Kinetica



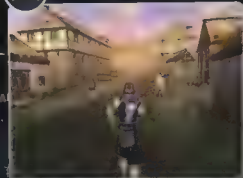
neobavite. Trka se ne igra pomoću vozila već preko kinetičkih odeli kojima rukate i nogama imate tačkove. Pošto je kinetika odelo koje je plesano u igri, račete da se konstantno razbacujete sa neprijateljima koji kidašu na vas, a usput i da izvodite trikove koji vam pored pona daju i brzinu. Pored 12 staza i 9 motora (3 klasična, 3 laka i 3 teška), igru prati opaka tehno muzika, džubak atmosfera. Iznadni vodopadi i tuneli u obliku spirale su samo neke od



pojednostosti. Ivi sačekaj... novembra pa vidite. (UT)

## Elderscrolls III - Morrowind

Prevashodno planirana za PC, doživće svoju inkarnaciju i na Xboxu, ali to nije gubitak jer je igra monstruozna već na prvi pogled. Sama po sebi, ona predstavlja povoljnu investiciju već i samo zbog toga što igra ima neverovatno jaku priču i maitene de manje da dosadi jer je izrazito nelinearna, pa još pride prepuna gradova i raznih likova. Pored glavnog mesta, tu je i sijaset sporednih, grafika je perverzno dobra - drveće liči na drveće, a ne na plastiku, a pored toga, možete da podignete svaki predmet koji vidite i da mu pronađete adekvatnu funkciju. Power svaga, imate da odaberete jednu od deset rasa, da se priključujete nekoj od mnogobrojnih frakcija ili jednom od tri klanova. Al se prilagođava nivou igrača, a igra dolazi danas najkasnije do kraja godine. (UT)





## Midnight Club

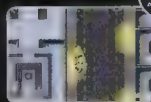


Nova softverska kompanija iz južnog Džerzija, SAD, svoju prvu igru namenila je Game Boy Advanceu. Radi se o konverziji hit igre s PlayStationa 2, popularnog Midnight Cluba koji su napravili timovi legendarnog Midtown Madnnessa.

se voze po realnim lokacijama Njujorka i Londona u punom 3D okruženju. O GBA verziji se još ni ne zna mnogo, osim da je perspektiva promenjena pa je pogled na igru dvodimenzionalan iz ptičje perspektive, slično igri Grand Theft



GB  
ADVANCE



igre najveći odokaz je multiplayer režim u kome bi dva igrača imala mogućnost da se sukobe u "deathmatch vožnji". Da li će to biti baš tako, još nije potvrđeno, a igra će se u prodaji naći tokom oktobra. ■ (G)

## Silent Hill 2



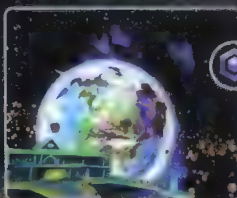
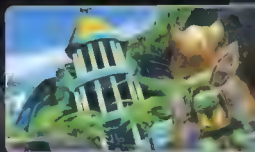
PS2  
PLAYSTATION 2

Napokon, evo dodatnih informacija koje se tiču nastavka jedne od najboljih SHA (survival horor avventura) koju svet ikad vide. I sama priča izaziva jezu. Džeims Sanderlend, tužan i depresivan, sedi u svom stanu, razmišlja o svojoj ženi, kada mu najednom stigne pismo. U pismu piše, njenim rukopisom, da ga čeka na njihovom omiljenom mestu - Tihom Bihu. Zbunjen, prvo je proverio rukopis, a zatim mu se digla kosa na glavi. Zašto? Pa zato što je njegova žena preminula pre 3 godine. Jeza, rođaci... Atmosfera je mračna gora: grad utočišta i sivilo, vetar sablasno huji, a monstri vršljaju na nekoj strani. Igru bih jedino mogao predočiti uz komentar: kada vam neka karakterišu uznemirujuće i krajnje neprijatne poruke i prikazi. Da li ste dovoljno čovek da biste smeli da ih oprobate (25. septembra)? ■ (UT)



## Star Fox Adventures: Dinosaur Planet

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet jedar je od prvih naslova kompanije Rare za Nintendo 64. Bila je to akciona avantura s trolam licu, u ovom slučaju Mijamotovoj igri de Ocarina of Time, koju je kasnije nasledila i fantazijsko okruženje. Mladutim, koncept ove igre nije ugledala svetlost dana, najverovatnije zbog nepredviđenih visokih troškova izrade. Nedavno je izdavač procurela vesti



64  
NINTENDO 64

isključivo za Game Boy Advance. Ocarina of Time s potpuno novim dizajnom i neom. Pored ovog junaka, u igri će se pojaviti i drugi likovi, a specifičnim sposobnostima koji će na različite načine uticati na radnju. ■

## Circus Maximus



PS2  
PLAYSTATION 2

Prvo na štampanom mediju, a zatim i na hach-n-sta... to sa M... musom (G... jator) u glav... uloziti. Činjenica je da je igra spirisana baš... timom, ali... onako kako... ja to hteo. On koji stoji iza projekta je stari "dece" istorije i teologije, a da je svojim stručnim znanjem doprineo autentičnosti. Cilj vam neće biti stran ako ste ikada gledali trkačice kvence filma Ben Hur. Moć ćete da birate kako voziti, ko i suvozača (jedan biće, a drugi priča, malo - malo, pa zamene) i to od ponudjenih deset likova (porodica Egipta do Germanije) od kojih svaki ima sebi svojstveno oružje i sposobnosti, a bogme i kožije i benje. Tokom na nekih šest lokacija, među kojima je i čuveni cirkus, a svaka od devet ponudjenih kocija ima specifične statistike. Igra treba da se pojavi pre isteka zime. ■ (UT)



## Star Wars - Obi-Wan



Napuštanje ovog projekta na PC-u i njegovo prebacivanje na Xbox su pratile veoma negativne reakcije. U OVOM nastavku ćete pratio razvojni put Bena Kenobi od mladog padawan-a do

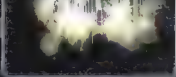
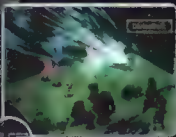
velikog Džedaija, a istovremeno i to što ćete se kretati pomoću leve palice, dok će na desnoj biti regulisano zadržavanje svetlošću mačom. Pored arene u kojoj ćete moći da vežbate sa pripadnicima Saveta Džedaja i silaseti, imaćete i kuću u kojoj će vas dovesti u nove regione ovog univerzuma. Možete se izabrati sa frakcijom Jir-ika koja preti da uguši

Sve. Pored mača, na raspolaganju će vam stajati i sila, a programeri trenutno eksperimentišu sa vibracijama kako bi verodostojno preneli utisak vibriranja ovog oružja. Kada igra stiže? Neposredno pred novogodišnje blagdane. (UT)



## Saiyuki - Journey West

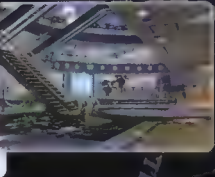
Jedan od poslednjih takodih RPG-ova (kao što su Ogre Tactics, Vandal Hearts ili Final Fantasy Tactics) nam za PS stiče iz kompanije Koei. U pitanju je igra Saiyuki - Journey West čija je priča zasnovana na kineskoj legendi o ka-  
kideru Saznu koji putuje od Kine ka Indiji po nalogu Bude ne bi li spasio svet. Na putu sreće mnoštvo likova koji će mu u borbi pomoći - i svi su menjači oblika (medvedodlaci, tigrodlaci, pacodlaci i sl). Najpoznatiji od svih koje ćete sreći je još jedan veliki lik iz kineskih legendi, Son Goku, dečak meštrun koji je bio inspiracija i za mnogobrojne japanske igre i crtače tako što je npr. Dragon Ball. Saiyuki izgleda i igra se identično kao i ostali "tactic RPG"-ovi, ali to nije nedostatak za ljubitelje. Zamisljiva priča i simpatična grafika samo dodaju na opštem pozitivnom utisku. Igra je najavljena za kraj avgusta. (MT)



## Tekken 4

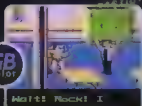
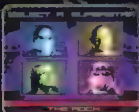


Moje čedo i čeljade... Sve vas ljubi taj o pametne glave. DOBRO STE SE SETILI, BREEE! Novi likovi, stari likovi, vaskrsli likovi... Organizovanje novog turnira na kome je nagrada Heihachi Zaibatsu. Dodate, Heihachi još nije odustao od svog sna da izmisti svoje i Ogrove gene, a što mu treba jedan specijalan gen koji od svih učesnika turnira imaju samo Jin i Marshall Mišima. Od starih likova, nekih više nema, ali su tu novi: Christie Montero, Craig Marduk (valje tudo), Steve Fox, Marshall Law, Forrestov tajkan i klonirani Kazuya. Vile nema neograničenog 3D prostora, ali se igrali sele u apne koje mogu umnogome olakšati ili otežati borbu. Najdramatičniji je side step-ovanje, započinje u čokanju i prelazi u modifikovana karcanja. Igra bi trebalo da stigne najkasnije do početka 2002. (UT)



## WWF Betrayal

Nakon serije veoma uspešnih WWF igara za PlayStation, Nintendo 64 i Dreamcast, THQ će se oporabi s jednom sličnom igrom za Game Boy Color. WWF Betrayal, tvrde autori, predstavlja prvu akciono-avanturističku igru zasnovanu na američkom rvanju u kojoj će se pojaviti najpoznatiji likovi iz ovog kvazisporta. Zaplet nije naročito originalan - na kraju meča vaš rvač biva opljačkan pa tako razjaren kreće u poteru za lopovom kako bi mu polomio svaku košulicu. Stvari se ubrzo komplikuju, izvesna Stefani biva kidnapovana, u priču se upliću krupni banditi, itd. Sve u svemu, čeka nas gomila mesa za batinanje i lepota za poljubac na kraju. Šta se više pozeleti može? (GJ)







## Unreal Championship

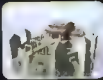


Još jedan veliki hit koji je doživio totalnu rekonstrukciju radi konzole. Osim prerađenog sistema upravljanja, uvedeni su kombo udarci, bioenergetska skala, mnoštvo rasa, nezavisnih likova, nekada nova oružja, nekoliko modova i sistem iskustva. Malo li je? Kombo napadima

bitite blokirani, a u najgorim slučajevima u barmek modovima možete isprobati i više od 300. Onda više nećete morati da jurite već ćete ga otključati prilikom i na kraju. Kao barbari ćete imati vlastito iskustvo koje ćete moći da položite u svoj razvoj, a sve u cilju porasta borbenih sposobnosti, prednosti i procenja fatalnosti. Dacnije ćete u igri komandovati plejadom botova, možete da koristite voice communication, a prvi put će biti korišćena vozila. Igra će izaći na tržište tek na proleće 2002. (UT)

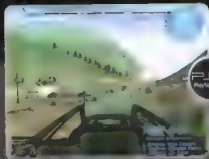


## Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2



Ljubitelji japanske RPG škole biće zadovoljni rešenjem da će se u prodaji uskoro naći nastavak jedne od najpopularnijih FRP igara s Dalekog istoka. Shiren 2 je proširena verzija originalne igre koja ne donosi nikakvih radikalnih unapređenja - borbeni sistem ostaje nepromenjen kao i sistem nivoa, mapa i mehanika manipulacije predmetima. Cilj igre je sakupiti zrakum iz koga će se organizovati odbrana protivnika od najezde neprijatelja. Za izgradnju zanka pogodno je prikupiti pet elemenata - kamen, gvožđe, vodu, zemlju i drvo, a svaki od tih elemenata sakriven je u nekoj od tamnica. Osim zanimljive priče i izrazite dubine, Shiren 2 će krasi i prelepa 3D grafika koja izvlači i poslednji atom snage iz Nintendo 64. (GJ)

## Thunderstrike - Operation Phoenix



Ljubitelji vojnih operacija i borbenih helikoptera će moći da se razonode već koliko od zime kada treba da stigne ova odlična igra. Od Evrope, preko Indokine, sve do Antarktika ćete se razračunavati sa pro-

stima, koristeći uparane projektilne rakete, termalne rakete i mini rotacione topove. Igra će imati višestruke ciljeve - što infrastrukturne, što vojne, što ćete mostove, napadati neprijateljska skladišta i baze, obojati sisteme komunikacija. Pogled je iz prvog lica, kako iz helikoptera, govora, a kretanje je rešeno preko analognih palica, tako da na levoj dajete "gas" i klizite levu - desno, dok na drugoj regulišete elevaciju i položaj nosa. Igra će posedovati taktičke elemente, pa vi sad vidite. (UT)



## Phalanx

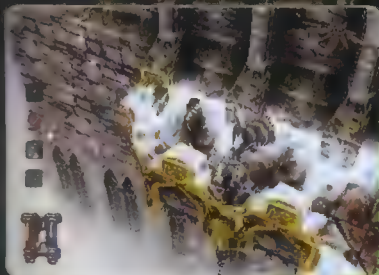


Nakon relativno uspešne igre Top Gear GT (vidi opis u ovom broju), Namco svoj pohod na GBA tržište nastavlja igrom Phalanx, nimejkom klasične pucačine sa SNES-a, koju odlikuju brza i konstantna akcija i atraktivni vizuelni efekti. Kroz nekoliko nivoa težine Igrač će morati da se probije kroz horde neprijateljskih vanzemaljaca koji nadiru sa svih strana i prete globalnom miru. Radnja, jasno, nije od krucijalnog značaja tako da se sve svodi na akciju, a nje će u Phalanxu biti preko glave. Ono što autori posebno ističu su vanzemaljski vizuelni efekti i multirazinski paralaksni skrol koji stvara utisak treće dimenzije. Obilje boja i brzo skrolovanje učiniće ovu igru podesnom samo za igrače brzih refleksa i jakih nerava. (GJ)

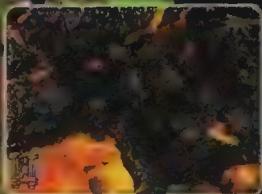


# TECHNO-MAGE

...da se sećaju da su nekada davno, u prastara vremena, bili jedan, ali su se kasnije razdvojili. I tako su nastali dvije različite nacije, ali i jedan narod i jedna kultura.

[illegible]

oslovne komande. U potrazi za kućom, sve  
ulaze u "Grandija" (Dreamertown)  
"spina... Krećete da ispuniti  
nalazite svog dedu koji se nalazi u nepo-  
ulazu u njegovu kuću. Ispitajte vas p  
je on od... zaruđa  
će se... i dati doc-  
nije (oko 5), a da  
ga tu. I sačekate tu.  
Kako popuniti  
dokolice od 6  
časova? Šetajući  
kroz selo  
...te nekolicu



...te (kao i ja) ni  
tako ne znate za po-  
što van je i opa-  
dostupna na sv-  
mom početku, na-  
mo ćete prati in-  
strukcije građana  
sve će biti u redu.  
...u treba se  
...ste spec-  
...ste. Na-  
gov prijatelji upli i da je prodavac ostao  
...u. Na-  
oslobodite ...ste bibliot-  
knjige, donesete malisanki sendvič na  
...ste; nadete ruke za jedan zaljubl-  
... i ponegnete komisi da zampi prirodni  
putem. I da se ne omamljuje raznim pražn-  
vima koji će vam kasnije dobro doći. Kada  
budete ispunili ove trivijalne zadatke, ko-

# nove igre

## ZVUK

**GRAFIKA:****GRIVOST**

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, tako je granja i izvođenja same igre dajemo:



20



30



40



50

**ATMOSFERA**

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas naka igra, pokušaj i ostvari od stvarnosti, također apsolutno!

**UKUPNA OCENA:**

**OCENE:** Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0,5.

**boatus**

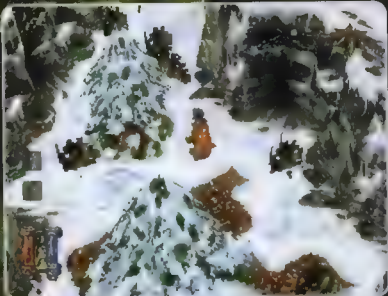
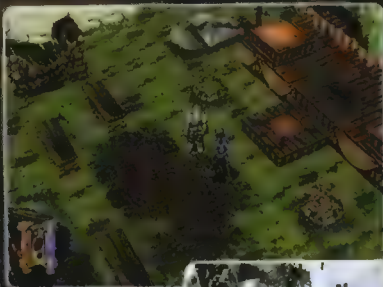


1. Igra

Motivacija i razvoj  
2. Igra

Analiza  
3. Igra

Prostorni  
4. Igra



U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični

U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični



U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični

U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični

U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični

U su tu više da vas naviknu na princip igranja i informišu o početnim informacijama neophodnim za dalji tok igranja. Seljani će se okrenuti protiv vas, a vaša majka će vam pomoći da se "otprahate" u grad TAIE, u Grad Pare (šta znači "Pare" u ovom jeziku? Znači lera zovemo). Tada će vam pomoći da pronađete pravih prijatelja, pitacera i tako. Steamen i Steamen će vam pomoći da se mešate - a vam od vas, uz pomoć i saznajte sami. Tako na prvi pogled ne izgleda Bog-zna-ka-ko, posediš, dnevni klasični



Ime: Techno Mage  
Izdavač: Sunflowers  
Sistem: PAL  
Žanr: RPG







**e-mail: pilemk@eunet.yu**

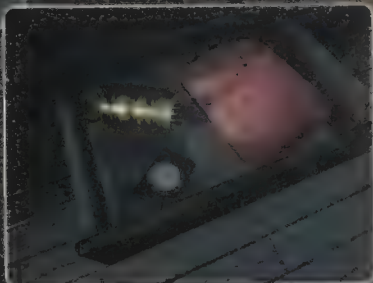


# DRACULA 2

THE LAST SABBATH



...i tada D'onaton, tajpet vi, izmislju potraga i ni  
na svom putu saznaćete da demoni nisu bile ponovo ista  
da će ponovo biti poraženo suprotno sa iskustvom  
glof Drakule za koja se odjavlja da je uistinu  
mnogo muku togita se i jeri da je na dva diska  
pot upera da pronađe Minu i da oslobodi  
Minu i koji prvog dela. E, sad prilazimo na kraju  
ovim onim koji su prvi deo uspešno završili biće  
da samim im da je grof još živ, nije nije gotovo  
na vreme da mi se lično suprotstavite i okončate  
trudom za svagda. Dovoljno razmišljajte i



Ponovo je dodelo vreme da se interno uamče  
smestite u udobnu naslonjaču ispred vašeg  
PlayStationa, ugasite svetla, pojačate ton i uto-  
pale se u potpuno mirnu demoničku fantaziju.  
A svet grofa Drakule. Da, nastavak legende je  
i slobodno mogu reći da će, kao i prvi deo, u  
potpunosti zadovoljiti sve okerele igrače.  
I dokokuske koji vole da se prepuste igri, pažljivo  
istražujući svaki ćošak u svakoj prostoriji.  
Ukoliko ne spadate u ovaj profil igrača,  
najskrenije vam preporučujem da ovu igru  
preskočite jer ćete se u suprotnom samo  
bespotrebno nervirati, a igru nećete moći da  
završite do kraja. Priča se direktno nastavlja  
na događanja sa kraja prvog dela tako da će se  
oni koji su prvi deo igrali lakše snaći, a za  
one koji to nisu učinili, evo kratkog sadržaja: na samom  
početku prvog dela videli smo kako grupa ljudi, predvođena  
zavesnim D'onatonom koga ćete kasnije voditi u igri, ubija  
grofa Drakulu izloživši ga tuncu, pogubnom za vampirsku  
rasu. D'onaton se sa prijateljicom Minom (da li je samo pri-  
ateljica?) koju ja svojevremeno ujeo Drakula, vraća u  
rodnu Englesku, misleći da je sve gotovo. Međutim,  
veliki goliem kasnije, Minu ga putem priča obavestila

i Minu od povratka iz Transilvanije muče kolman  
delom zbog Mininog ujeda i zinajevog misterija. D'o-  
naton doneo sa jednog groblja u blizini grobnice  
marika. Taj prsten želi i sam Drakula koji je upravo  
Minu i Minu napustio Transilvaniju i dobio D'onaton  
da se radnja i odigrava. Jedna od negativnih stvari  
koje su eksterijeri znatno plimniji od onih iz prvog  
dela, ali su tu, na svu sreću, još uvek sumnjivi i  
srađeni enterijeri koji stvaraju odličnu atmosferu. I  
interfejs je naoma specifičan, a svi koji su igrali prvo  
delo (56AVJ-C) znaju tačno o čemu se radi. Slično sa pre-  
thodnim i pred sobom imate samo jedan fiksni kursor koji  
kontrolisan, to jest morja se u zavisnosti od mesta  
u koliko ga namestite na predmet koji je moguć  
da se pretvori u tuku, u koliko je predmet mo-  
guće ići u kupu, itd... Ne možete se kretati slobodno  
iskana već prometačnjom iz tačke A-u tačku B. I  
Minu se ispod vas nalazi put kojim je mogao ići  
kursor tako da se nalazi na putu, a on će se pretvoriti  
u strelicu i tada samo prethodite X. Pošto kratak  
dodete se na gufu, a u koliko tebe na  
između putova, opet kliknite dalje i si-  
možete nesmetano okretati oko sebe i g  
bez ikakvih smetnji. Promotili ste da je tim



Ime: Dracula 2  
Izdavač: CRYO  
Sistem: PAL  
Žanr: Avantura



10

ku opredela uperiti snop sveća u nakazu. Većina igrača, uključujući i mene, drago je bilo da se igra u takvoj atmosferi, počinjajući tako i sa igrom. Igra je bila malo gušća, ali dobro se igralo. Na početku sam pokušati i sa dosta NBP-ovih igara, ali to nije ni bude presudno za lokacije. Posle grofovine više idite kroz kanal, ali to nije ni greška, jer na mnogim lokacijama koje vam zbog svoje veličine garantuju mnogo opasnica, a i rizično doo namiruju. Igra je jednostavna, ali se volim da se igramo i da opet istražujemo, i po tome i ovaj koji je igra jednostavniji takva: izvršna, ali sporu. Igra više nije igra, nego igra ima mogućnost

**BE SOFT** - 4



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
				
4.5	5.0	3.5	4.5	

**Novi Sad:** Miletićeva 36. Tel: 021/ 617 038 064/117 53 36



## A black and white photograph of a person, likely a woman, wearing a long, light-colored (possibly white or cream) robe or dress. The garment has a dark, wide sash or belt around the waist. The person is standing against a dark, textured background. The lighting is dramatic, highlighting the folds of the fabric. The image is framed by a dark border.

11

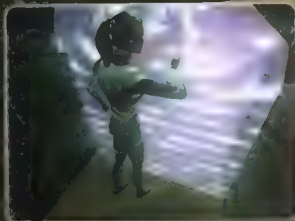
7/2/01

A. 1000  
B. 10000

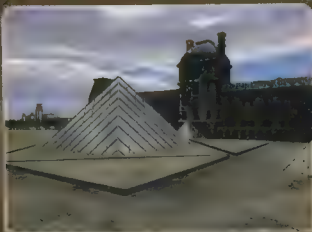
1-1-10



Name: **Louvre The Final Course**  
 Izdavač: **Microids**  
 Sistem: **NTSC**  
 Žanr: **Point&Click Avantura**

[illegible]

na rekla: "Učiteljice, mnogo bih voljela da se u školi igraju i dječaci i djevojčice, ali to ne mogu učiniti jer imam samo jednu učionicu. Učiteljice, ako bih mogla, napravila bih i drugi dio škole, ali to ne mogu učiniti jer imam samo jednu učionicu. Učiteljice, ako bih mogla, napravila bih i drugi dio škole, ali to ne mogu učiniti jer imam samo jednu učionicu."

[illegible]



igre i kvari njenu specifičnu epsku atmosferu. No, tome se i može pogledati kroz prste ako uzme-  
mo u obzir kvalitete grafičke i zvuka kao i činjenicu da su kom-  
pletne lokacije re-  
konstruisane i da su



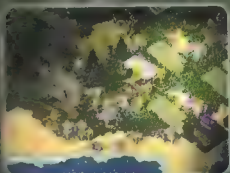
nekada stvarno tako izgledale. Zvuk  
je doveden do savršenstva, a grafička  
odlično uklopijen, izuzev na jednom  
mestu i to na samom početku igre  
(šta im bi da tako upropaste poče-  
tak???) kada se nalazite u dvorištu  
tvrđave i čujete konje, kola i žagor, a  
nema niti kola, niti konja, već samo  
nekoliko stražara. Sve u svemu, ne  
možemo da ovu igru ne preporučim  
onima koji vole dobar  
medievalni ambijent.

...o bi se domogla nekog ključa  
reći, zasmetalo jer narušava imidž?



# AZTEC

Uroš Tomić



fiksiran  
odnosu na  
kameru ve-  
se kreće. A  
kada "dode



bonus

Izve: Aztec  
Izdavač: CRYO  
Sistem: PAL  
Žanr: Avantura





## FINAL FANTASY



Kao igrač koji voli RPG igre, već dugo vremena zaista ne mogu da shvatim šta je to što nove naraštaje privlači ovom žanru. Da li je u pitanju priča, sam specifičan i komplikovan način na koji se ovaj tip igara igra ili je presudna grafika. Pošto je Final Fantasy VII bio prva igra ovog tipa koju je igrala većina današnjih ljubitelja RPGa, pretpostavljam da grafika odnosi najmanje dve

trećine privlačnosti koju igre RPG žanra nose za novije i mlađe igrače. Za mene je najbitnija priča.

Zato ću pokušati da objasnim zašto su ove dve igre, skupljene pomalo besmisleno u jedan paket, svaka na svoj način, istorijski spomenici u razvoju RPG žanra sa kojima svaki ljubitelj RPG-ova mora da provede makar malo vremena, ne da bi shvatio korene žanra, već da bi razumeo koliko genijalnosti je bilo potrebno da RPG-ovi dostignu i standard i budžet FF VII.

Ovde je najlogičnije početi sa Final Fantasy IV, jednim od dva diska ovog paketa. FF IV je igra koja je originalno objavljena na Super Nintendo konzoli (pod imenom Final Fantasy II) i bila je prva RPG igra iz FF serijala objavljena za nju u Americi. Može se tvrditi da je ona imala presu-

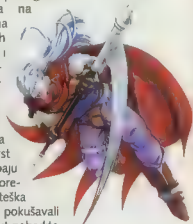
i kreće u pohod da ga ispravi. Njegov pohod će se pretvoriti u avanturu koja će spasiti čitav svet i družinu provesti ne samo kroz predele sveta koji poznaju već na kraju odvesti na mesec FF IV je prva iz FF serijala igara koja je igraču omogućila da ne samo obide mnoštvo lokacija sveta u kojem je prta postavljena, već i da čitav svet obide hodajući pomoću Chocoboa, leteći, kroz podzemlje i roneći. Ovo je doprinelo da se stvori utisak pravog magičnog sveta kroz koji igrač stvarno putuje. Prvi put mnogi igrači su osetili



dan uticaj na celu generaciju američkih igrača da zavole RPG žanr i da neumorno, u sledećih desetak godina, dodajući softverskim kućama koje su u Japanu izdavale RPG igre da te igre prevedu i izdaju i u Americi. Ova hardcore grupa ljubitelja je zaslužna za ogromnu popularnost i FF igara i RPG žanra. Pored toga što je FF IV bio prva 16bitna FF igra objavljena na Zapadu, ona je u okviru FF serijala važna zbog toga što je uvela mnogo elemenata koji su nepromenjeni ostali deo FF igračkog iskustva sve do najnovije fantazije. Najbitnija novotarija je bio Active-Time Battle System koji je uneo polu-aktivne borbe u RPG žanr sa sve linijom koja se punila posle izvedenog poteza, omogućavajući mnogo više strateškog planiranja borbi nego što je to pre ove igre bio slučaj. Ovo je, takođe, bila igra u kojoj su klase likova bile čvrsto definisane i nepromenljive. I povrh svega, tu je bila priča o tamnom vitezcu Cecilu kome je naređeno da sakupi četiri kristala, bez obzira na posledice i koji u borbi sa svojom mračnom stranom shvata da čini zlo

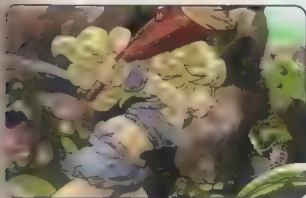
znači epska priča sa njima kao glavnim junacima. Nobu Uematsu je, naravno, pisao muziku i ona je još uvek sa vršena bez obzira na zvučna ograničenja SNES konzole. Grafika u FF IV je za ono vreme bila najbolja moguća ali sada, posle deset godina, naravno izgleda veoma zastarelo, čak i znajući da je u pitanju 16bitna igra. Meni lično sprajtovi su vrlo simpatični i ceo utisak mi je kao kada pr smatram fotografije sa početka prošlog veka. Za ranu 16bitnu igru, grafika FF IV je na trenutke fantastična. Playstation varijanta donosi nekoliko poboljšanja. Prvo su na početku i kraju igre dodate animacije koje bolje objašnjavaju priču. Drugo je da je ovo prava verzija igre i ne lagana sa izbačenim scenama i to sa novim prevodom na engleski koji je u originalu bio jako loš. Pošto su rane FF igre - IV, V i VI u Japanu objavljene kao jedan paket, a koriste originalni kod uz emulaciju SNESA, a FF IV je prva igra koja je emulirana na

Playstationu, ona pati od povremenih usporavanja kao i malo slabijeg kvaliteta zvuka, u poređenju sa V i VI koje su ranije objavljene kao FF Anthology. Onima koje je ovaj tekst privukao da probaju FF IV jedno upozorenje - ovo je vrlo teška igra! Kada budete pokušavali da po dvanaesti put pobedite





# CHRONICLES



sa manjim bosom, shvatite šta to znači. Ovo je... iz drugog vremena i u samom igranju se to... Namenjena je samo hardcore igračima želj... delića istorije. Drugi disk ove istorijske komp... Chrono Trigger. U svoje vreme, 1996, naziva... nam projektom jer je u istom timu okupila autore... znatija i najprodavanija RPG serijala u Japanu. To... Fantasy i Dragon Quest i ljudi koji su radili na nji... skupljeni u jedan tim, sebi dali zadatak da stvore vrh... igrigru za Super Nintendo konzolu. Chrono Trig... njihovog truda i po mnogima jedna od najbo... zara svih vremena. Oni kojima je ovo ime pozna... arno se sećaju igre Chrono Cross koja je nastavak... kao i FF IV, i Chrono Trigger je dobio ekstra fil... se prikazuju na ključnim mestima u igri, ali koji... seku od FF IV, mnogo bolje uklapaju u celokupan

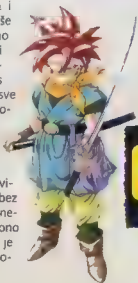


od... dizajna. Jedan specijalan dodatak u Chrono... je extras mod koji se popunjava i... začetkom igre. Pošto ova igra ima više... nastavaka, a čak je jedan i naknadno... bi igra direktno prethodila priči... ponovnim igranjem i dobijanjem no... nastavaka otvaraju se razni delovi extras... Naravno, malo je onih koji će dobiti sve... igre, ali sadržina extras moda je do... podsticaj pravim igračima da to po... nica igre počine popnično naivno i... go ozbiljno. Chrono je na lokalnom... de sreće Marie. Oni probaju tele... e Chronova prijateljska Luka napravi... tok teleportovanje Chronoa prolazi bez... Marie u procesu nestaje. Za njen... e kriva ogrlica koju je nosila i Chrono... ogrlicu kreće za njom. Otkriće se da je... nestala u vremenu, a kada Chrono do-

putuje u potrazi za njom, par otkriva da oni nisu jedini putnici kroz vreme. Oni takođe otkrivaju da je promenom događaja u prošlosti moguće menjati budućnost i ujedno otkrivaju da neko to već čini, vodeći svet ka neumitnom kraju u dalekoj budućnosti. Tako počinje Chronova avantura koja će njega i odabranu skupinu provesti kroz mnoštvo različitih vremenskih perioda i obilje penpetija, omogućivši igraču da dođe do jednog od dvadesetak različitih završetaka koliko ih ova igra ima. Pored pomenutog Akire Tonyame (koji je radio na Dragon Quest serijalu kao ilustrator), od poznatih imena tu su još i Nobuo Uematsu sa nekoliko muzičkih tema, Hironobu Sakaguchi kao izvršni producent igre i sjajni kompozitor Yasunori Mitsuda sa svojim debi ostvarenjem. Put kroz vreme je autorima igre omogućio da ispletu vrlo komplikovanu priču i da ovaj zaplet iskonste za specijalne efekte pa su akcije junaka u prošlosti jasno vidljive na istim lokacijama u budućnosti. Uz ovo, tehnički, Chrono Trigger je prva RPG igra koja je potpuno izbacila nasumične borbe i na mapu sveta i lokacije postavi-



la neprijatelje koji se vide i mogu biti izbegnuti ako igrač ne želi sa njima da se bori. Takođe, kao jedna od poslednjih Squareovih Super Nintendo igara, Chrono Trigger je koristio sve programerske cake za SNES koje je Square naučio tokom godina pa tehnički igra izgleda savršeno, a tako i zvuči. Naravno, godine su učinile svoje, ali svako objektivno oko će se složiti da je tehnički ovo sjajno urađena igra. Svaka sa svojim specifičnim mestom u istoriji, ove dve RPG igre nesumnjivo nude vrhunski kvalitet igranja, ako ne i grafike. Zbog toga ih vredi makar probati. Ko zna, možda ćete otkriti da ne možete da se od njih odvojite dok sami ne doživite avanture koje one nude. U tom slučaju ova recenzija je uspeła u onome što je naumila. ■



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	5.0	5.0

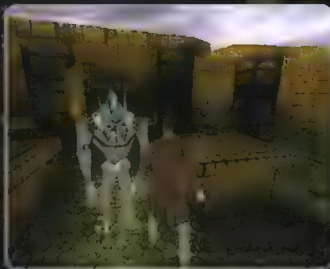


Uroš Tomić

# ROSWELL

## conspiracies

### ALIENS, MYTHS & LEGENDS



Bratski vam kažem da sam već čuo za ovo, ali bih vas ta-  
gao ako bih vam rekao da sam ga ikada ranije video. Iako  
je bjele glas da je kreirana po ugledu na animiranu TV seri-  
ju, nikada ranije za nju nisam čuo (ali me ni ne čudi - da sam  
ja imao RTS posljednjih deset godina, ja bih ubedio ceo svet  
da mi Srbi pričamo Svahili i konstantno puštao reprizu emi-  
sije "Znanje imanje"). Poslednji put da sam ispio neinformi-  
sisan, ali šta da se radi, i ja sam zaslužio odmor, makar tu  
i tamo (kad mi se već konstantno prebacuje da platim nika-  
ko nisam zaslužio). Ako mislite da je u pitanju neka brza i  
luda pucačina, malo ste se prevarili bratijo, jer je ovo bes-  
malo edukativna igra koja nema za interes da širi nasilje  
među mlađeticima, već ih uči tome kako su vanzemaljci  
zeleni i kako jedu ljude (krave i kikiriki). Doduše, jedna od  
glavnih tema crtane serije je Rozvel, kao i misteriozni do-  
gađaji koji su se tamo odigrali pre nekoliko decenija. Pored  
vanzemaljskog života, tu su i vukodlaci, zombiji, te široka  
palašta mističnih silovanja i širevskih prikaza koja do-  
-

kućati, ali vama zagađa život, ali smatram da neobi-  
terano uspešni pri tome. Iako je igra veoma igriva, ozbilj-  
jim igračima neće predstavljati više od puke razonode.  
nije to samo pucačina, o ne! ima tu i avanturističkih elemen-  
nata, čak i nekih jednostavnijih zagonetki i mini-igara. Van-  
zemaljski Lostale nepoznatelje prvo treba da zakamutite  
steći oružje, a zatim da im prišete dok su na zemlji i tamo  
ste neku čudnu kulu koja će ih zadržati. Tu i tamo  
se pojavljuju neki vanzemaljac koga je teže onesposobiti, ali  
osim navedenih stvari, neće biti većih prepreka. Možda je  
to ono što je uništilo duh igre, što nam nije pretekla "za-  
ne", što ne možete da dogradite lika ili koristite neke  
zemaljske tehnologije (izuzev njihovog oružja). Misle su  
ke. U početku ćete uglavnom pratiti razvoj situacije,  
smatrat će šta se radi i uklanjati vanzemaljce koji divljaju  
mraku. Pratite ih do samog matičnog broda gde će  
ustanoviti da su vanzemaljci u gasu da nukuju pola  
te, koristeći svoj brod kao bombu. Posle ćete preći u va-  
liji ambijent, u predele koji vrve od veštica, stranih pla-  
ka i domaćih izdajnika. Sve u igri odiše mistikom i ma-  
gijom, istraživanjem pajava koje su sa druge strane ljud-  
joimanje, koje se čine sa logikom znanosti.



kom vremena, zagonetke će postati kompleksnije, neprij-  
alja će biti malo više i biće znatno agresivniji i agresivni, a  
vi ćete se guliti na funkcijama koje će jedan na drugu, o-  
prijavljajući zadatke koji su više naporni nego komple-  
snikamera je postavljena tik iznad glave vašeg pulera  
alcan je rešen krajnje funkcionalno, jedan jedini indikator  
koji se može videti van u isto vreme kroz i kao pokazatelj  
vaše energije i kao pokazatelj neprijateljske energije. Kao  
stepen energije oružja. Grafički je ovde tako da izgleda ka-  
jedan od onih komandiratora koje vidite na svemirskom  
brodu Enterprise. Streljač u sredini pokazuje koliko je ene-  
gije ostalo u vašem oružju, ali se ta energija sama puni  
alo određenog vremena. Sa leve strane je komora koja  
daje popravljačku energiju, a sa desne strane komora



Roswell Conspiracy  
Red Storm  
PAL  
Sistem:  
3D Akcija  
PlayStation







Satori Jo

# DIGITAL CARD BATTLE

Neki trendovi u svetu kompjuterskih video igara me zaista zbunjuju. Uzmimo na primer celu svetsku ponamu oko Tamagotchija koja se produžila u kompjutersko gajenje najraznovrsnijih životinja, onda ovaj koncept postavlja u svet poznat iz RPG igara da bi na kraju unela kolekcionarske elemente i opciju borbe bića koja sami odgajate protiv onih koja je drugi igrao znedrilo i kartaške igre koje imaju veze samo sa kompjuterskim serijama iz kojih su bića potekla, ali koje se igraju sa praviim kartama i sa živim protivnicima. Pun krug od "papir i olovka" FRPova je zatvoren. Sada se kartaške igre prenose i na konzole, u svoju elektronsku varijantu. Tri glavna serijala odgajivanja čudovišta ponudila su i kartaške igre u svojim elektronskim varijantama: prvo Ninten-



dov nezauzastavljalji Pokemon, onda Monster Rancher, dizajnerski vezan za

takvih špilova u svakom trenutku ima tri. Pre svake borbe, igrač bira koji će špil koristiti. Pobjedom u borbi, igrač dobija tri karte od protivnika mada porazom ništa ne gubi. Na početku borbe, špil se promeša i karte nasumičnim redom postaju dostupne igraču. Igraču su u jednom trenutku na raspolaganju najviše četiri otvorene karte.

Sa m a borba se odvija tako što se izabere karta sa Digimonom od otvorene četiri. Svaki Digimon ima svoj tip i klasu. Ako je moguće, taj Digimon se unapred u isti tip ali višu klasu i sačekava se da protivnik isto uradi. Digimon ima tri napada - od najsnažnijeg do najslabijeg. Najslabiji nosi i posebnu osobinu, a napade je moguće zaustaviti i specijalnim kartama.

Kada je napad odabran, prelazi se na samu borbu koja je izvedena u endžinu igre Digimon World 2 sa svim napadima i specijalnim efektima svakog od mnogobrojnih Digimona. Posle napada, izgubljena energija se oduzima od Digimonal nastavlja se sledeći potez. Pobje-

nik u borbi je igrač koji porazi tri protivnikova Digimona i uzvešim kompletnu energiju. Ljubitelji RPG igara su publika za ovu igru, posebno zbog jednostavnosti sistema igranja koji je lepo objašnjen u samoj igri. I neprijatelji nisu više teški a pravi izazov nije da se igra završi, već da se skupe sve karte od kojih neke možete dobiti samo spajanjem druge dve karte na specijalnim lokacijama. Jedina zamena igri je što borbe mogu poprilično dugo da traju, posebno kada su uključeni tro-

dimenzionalni efekti borbe, kao i to što vrlo često i pored sveg planiranja i veštine, borbe izgubite samo zato što niste imali sreće.



a sada i Bandajev Digimon serijal, komercijalno sledeći iza Pokemona.

Od svih pomenutih, Digimon Digital Card Battle je najjednostavnija igra. Igrač na početku dobija početni špil karata i kreće da se bori sa likovima koje sreće u igri. Glavne borbe se odvijaju u arenama i one su i najveći izazov jer se sastoje od tri-četiri borbe za redom. Pravila borbe su vrlo jednostavna: špil se sastoji od dvadeset karata, različitih osobina. Tu su glavne karte sa likovima Digimona, svaki sa svojim osobinama, tipom, i tri različita napada. Pored njih, u špilu postoje i specijalne karte koje podržavaju napade, onemogućavaju protivnikov napad, dodaju energiju igračevom Digimonu i slično. Igrač pre borbe može sam da stvori svoj špil, koristeći karte na raspolaganju i

Playstation,

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.0	3.5	4.0	4.0

Ovlašćeni distributer časopisa

**bonus**

za crnogorsko primorje

in shop GOGO GAME BOY Hristić Hval 069/245-044

Ime: Digimon Digital Card Battle  
Izdavač: Bandai  
Sistem: NTSC  
Zona: Karte



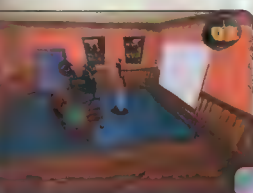
# GOOFY'S FUN HOUSE

Miloš Marković

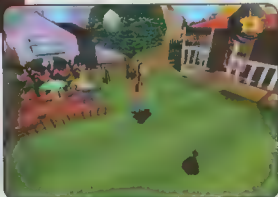


U svemirnom Dizniji i sve njegove likove, igrači odmah mogu doći u pitanju platforma. Ovo ga puta na red je doći u svijet, Goofy a.k.a. Šilja. Moram pomenuti i to da je namenjena najmlađim igračima (4-8 godina) ili možda i lepšeg pola. Dakle, u ovoj igri možete očekivati lepo igranje, ali i brojne mane. Ukoliko ste dete, verovatno ćete biti na omotu cd-a, verovatno biste nago-rali, ali zato da vam kupe igru jer vam samo on fali u ovoj igri. Međutim, da vidimo šta se krije iza ovog filma. Kada pokrenete igru i odgledate ja-ko lepu animaciju, shvatite da je ovo stvarno i da je mlade Naime, naš junak je izgubio filmske rolne

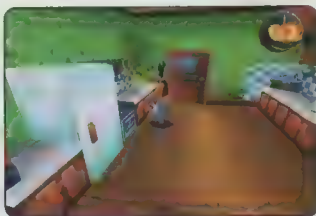
u jednoj bitki i interesantna. A sada o lošim stvarima u igri. Prvo što ne valja je grafika. Jeste, sve je lepo i šareno, ali mnogo mutno i kockasto. Ja mislim da deci neće smetati ovaj nedostatak, ali meni, ne-milosrdnom autoru tekstova, ne sme ništa da promakne. Drugo, kamera se uvek neka-ko čudno postavi tako da nikada ne daje jasnu sliku prostora u kojoj se nalazite. Programeri su ovo iskoristili da sa-kriju dodatne trake u ćoškovima koji se na prvi pogled ne vi-de (Obezobrazluk). I sama kontrola nad likom je pomalo gruba. Upravljanje se vrši samo u četiri pravca, izgleda kao da upravljate konzervom sardina a ne Šiljom. Sve ovo što sam naveo bitno se odražava na atmosferu u toku igranja i ugrožava je. No, ako hoćete da se opustite posle partije Counter-a, toplo vam preporučujem da se probate u ovoj igri jer će vam biti krajnje interesantno (uprkos manama). Ukoliko ste uporni, igru možete završiti za dva do tri sata intenzivnog igranja. Korisno je to što igru možete snimiti bilo gde. Kada jednom završite igru, vaše ime će biti upam-ćeno kao i vreme ko-je je bilo potrebno za njen prelazak, a onda će vas Šilja za-moliti da kreirate novu igru i pokuša-te da oborite sop-stveni rekord. Sve mini igre su krajnje zanimljive, jedino golf zna ponekad da "smori". Pored glavnih mini igra, tu su i one spore-de koje su bitne za ostvarivanje cilja.



U ovom filmu je da reši pet zadataka. Inten-terno je da kada pronađete filmove koje možete da ih odgledate. Upravo crtani film koji vas na-čin podseća na dane kada ste bili na TV-u pred spavanje. U ovom filmu problem s golfom, pa pobe-di-ćete, moći ćete da odgledate simpa-tni film. U ovom filmu "Šilja škola golfa" ili, ako pak želite, film o bilijarom, uslediće film o Šiljom u glavnoj ulozi. Poenta ovog filma se deca uz lakoću igranja i obilje-žavajući originalni crtači. Igra nije podeljena na ni-ke, već predstavlja jednu veliku celinu - Šiljinu kuću. U glavnoj (da ne kažem srednjoj) sobi se nalazi pet slika na zidu. Jedna od njih je nedostaje neki deo (preciznije tri dela). Njih možete doći negde u kući. Kada ih nađete, treba ih doneti do slike. Bilijarom pomenuti i to da se dva predmeta traže, dok treći predstavlja trofej koji se dobija igranjem jedne mini igre. Ukoliko budete uspešni, kompletirajte sliku i moći ćete da gledate crtani film. U poređenju sa ostalim platformama, Goofy's Fun house pleni lakoćom igranja, ali ima i dosta mane. Prvo ću objasniti ovo sa lakoćom igranja. Naime, za igranje vam biti potrebna samo dva tastera, x - za skok i z - za aktiviranje, otvaranje i uzimanje predmeta. Kada se nađe neki problem, Šilja će glasno izgovoriti rešenje, što je sve svodi na slušanje i mućenje tastera. Bukvalno je poć gledno. Igra je puna humora, tako da će deci



ferskih pantalona trebaće vam ključ. Kada ga nađete i po-kušate da otvorte stari regal, Pluton će vam otići ključ i mi-sleći da je koska i zakopaće ga negde u dvorištu. Međutim, kada je Pluton spusti skoči u zemlju, nevaljala krtica ga je otela. Sada je na Šilji da skače od rupe do rupe i svaki put kada se bezobrazna krtica pojavi - mladne je po glavi. Sve u svemu, uprkos manama, igra može dosta toga da pruži ako tražite interesantnu platformu. Ukoliko ste pak osoba kojoj je vizuelni izgled važniji, onda zaobidite ovu igru. ■



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	3.0	3.5	4.0

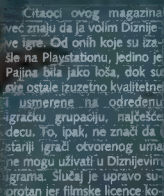


Ime: Goofy's Fun House  
Izdavač: Disney  
Sistem: NTSC  
Čin: Platforma  
PlayStation



# ATLANTIS

## THE LOST EMPIRE



je druge Igre, koje su se u jednom trenutku upravo iz-  
javljavaju Danijelove igre zbog kočenja nivoa uvođenja  
novih proizvoda. Tako je i sa Atlantikom. Ono što je u su-  
štini Tomb Raider sa svojom postavom jako zalaziva igra, a  
koje su tehnički aspekti koji se kvalitativno odlikuju u ni-  
voj i samim prijevima, izostavljajući jedan važan aspekt  
dela. Nije nemoguće trenutno nekoje sa ostalih igara uzeti  
kao što je započeti igru: naprotiv, sve što je lažnije činilo u  
svetu, kako da se nastaviti i otkloniti se da se sledede  
kao što sve do kraja. U po starom Dizni receptu, avari-  
je koje čete doživeti je i lista spektakularna i razaborna.  
Atlantide je igra koju se može doživeti Danijelovom or-  
tavi. Njenu radnju Euronova je jedna kuća koja je stajala  
Danijelove igre i koja je toliko uspeha koliko se  
može sa razarajućim uništiti i svet Atlantida de-  
la. Tomb Raider sa svojom preterano pojednostavlje-  
nom stvarnošću i iznenađenjima, koje više lica nega u La-  
nu i na kraju, mnogo novim. U stvari, razmišlja

[illegible]

zajnu nivoa pa određene pre-  
preke igrači može preći sam  
korišćenjem pravog lika. Do-  
duše, ova odlična ideja nije  
uspela da se razvije jer ka-  
da dospete do određenog  
dela nivoa, od likova će  
vam biti ponuđen samo-  
onaj potreban za dalje na-  
predovanje pa od izazova  
ili razmišljanja nema ništa.  
U praksi, ova odlična ideja

... i namjeru morate naći checkpoint da biste vidjeli. Iteta, jer dizajn nivoa zaista omogućava korištenje različitih likova sa specijalnim Tehničkim, igra je savršeno urađena. Endžin korišten za ovaj film je odveć upotrebljen, malo poboljšan, a to znači da su nivoi, sada potpuno trodimenzionalni, jasni, sa čistim crtačkim teksture i sve to u visokoj grafičkoj kvaliteti. Potrebno je naglasiti i da nema grafičkih problema, jer i pri iskrivljanju poligona pa je atmosfera u filmu autentična, i nivoi kroz koje se putuje u nekom od ovakvih kvaliteta i nema im se šta zameriti. Zvuk je, kao i u drugim filmovima, odlično urađen bilo da je u pitanju zvuk ili semfolovi glasova preuzeti direktno iz filma. Ali ono što je odlična avantura, ne u smislu žanra igre, već u smislu budućih stvari koje se likovima događaju, i to je, naime, da igrači, ali i oni starije. Ako nikada niste igrali, ali se želite vratiti u svijet igre, onda vam je ovo odličan način da se vidite u igri i filma, ali i da se vratite u svijet igre, shvatite da je to najmanji razlog zbog kojeg se igrači vraćaju u svijet igre, ali i da se vratite u svijet igre.



**Nome:** Atlantis The Lost Empire  
**Izdavača:** Disney  
**Sistem:** PAL  
**Canal:** Avantura









# OUTTRIGGER



Kao što je Grebenarević jednom prilikom spomenuo "Svi su oni jaki mangupi, idu u teretanu i šest sati dnevno vežbaju, pumpaju... E, pa lepo! Oni svi u teretanu, a ja u streljanu, pa da vidimo ko je ludiji...". I ja volim da

kojim se meštinama pojavljuju pojačanja i... ali vam je dragocena. Pored dodatnog oružja koje možete sakupiti i municije, tu je i taktička oprema. Moći ćete sakupiti medalju koja će vam mnogostruko pojačati snagu napada, termografske naočare pomoću kojih možete obrisati neprijatelja kroz zidove, periskop koji smanjuje oštećenja i, na kraju, sat koji će vam naizgled značiti. Na obuci ćete naučiti da imate neomeđeno vremena na raspolaganju, a jedini način da to vreme produžite je da usmrtite neprijatelja iz kog će vam otići mali sat. Kada ga sakupite, dođete do dodatnih sekundi. Mislite da to ne znači mnogo? Pokušajte da pobijete njih 12-oro na advanced treningu, a da ne sakupljate satove, pa ćete videti koliko je to "izvodljivo i jednostavno".

Još jedna inovacija je laka i jednostavna promena režima iz prvog u treće lice. Nekada će vam zbog preglednosti bolje doći treće lice, ali sam ja, nažalost, navikao da topkoviri iz ruke i klati je levo-desno sinhrono sa radnom nogu. Oružja će vam na raspolaganju stajati jedan brz automat i

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

nije potrudila da "udovolji stvaralačkom tiku jednog igrača" i uvali mi miša i tastaturu, ali na kraju neozbiljno sam već navikao, tako da se neću mnogo žaliti. Ovakvo ostaje samo da tripujem kako bi bilo igrati ovu bazu koristeći periferijale koji su postali i više nego neophodni kada je reč o igranju. Snajperu da bi bilo efektivno

bazuka, nekoliko granata, a na nivou možete prikupiti i neka jača - multi (bacati a ne pucati), i fazoni, snajper...

Sve se komandi čine, naravno, sigurno sta će vam postaviti šta je najveća zamerka - bio džolpeći, ali i krstiću raspodeljeno kretanje, a nišanje na točnu mogu samo izjaviti da mi je krajnje žao što se redakci

pucam, ali nikako u zbijlji. Meni je jedan FPS sasvim dovoljan - hvala lepo, ne bih želeo da iskusim trovanje olovom u realnosti, to mi deluje nekako... previše KRVAVO. Ipak, ne mogu a da se ne zahvalim rukovodstvu (koje sam kritikovao zbog druge igre) što su me u ovom broju "nagradili" sa jednom igrom omiljenog žanra. Hvala vi ljebo i dobra vi sreća, svaka vam se dela (kožna bolest) i blagodatim priroda!

Bilo kako bilo, vrlo mi je milo što sam postao i čestiti pojedinih karaktera. Igra je prava što je prva ovog tipa na konzoli, a da nije prerada iz konverzija sa PC-a, prva koja baca imperativ na strošak vremena koji imate na raspolaganju. Kako to? Blizija > Quake, imperativ na kretanju - Unreal, imperativ na oružju - Counter Strike, imperativ na filmskom radu i realnosti < logično je bilo pretpostaviti da će se pojaviti igra koja će biti u sličnom fazonu, samo sa imperativom koji se mora razlikovati od ovih igara ili će doći do komedijalnog neuspeha. "Okidač" je daleko od premeštanja...

Cilj je borba protiv terorizma, jedinica Outtrigger se sastoji od nekoliko članova različitog pola (2 curice i četiri fanatika) koji se ne razlikuju nešto drastično, osim po izgledu. Svako ima svoje oružje kojim se najbolje koristi, ali kao u svakom drugom FPS-u, "boj ne bježi svijećelo oružje, no boj bježi sroć u junaka" (i funkcionalno raspoređene komande (grim, aut). U početku ćete morati da prođete niz nivoa koji će vas obučiti u kretanju, nišanjenju, biranju meta, mišljenju će vas na početku učiti kako da se snadate u prostoru i održite na nogama. Arene u kojima ćete se pravišati sa protivnicima su male, neke su krajnje jednostavne, dok su druge veoma kompleksne tako da nekada nećete shvatiti odakle dolaze rafali sve dok ne bude bilo dovoljno. Takođe ćete morati da naučite svaku ranoću baze



Ime: Outtrigger  
Izdavač: Sega  
Sistem: PAL/NTSC  
Žanr: FPS  
Distributer: Dreamcast



Igra deluje osvojuću, ali svako ima svoj glas i ko  
tek videti da li će igra osvojiti vaš  
Meni se veoma sviđala, čak je i rušen utisak  
ljivosti zbog već standardnih "problem  
FERIJALA. Sve u svemu (NE začu  
da li ste od antiterorističkog kova  
imalo razloga da li

...kao da je protivnik sve vreme gleda na ekranu i zna  
...nako? A zbog tehničkih mogućnosti nismo  
...da li je moguće povezati se preko servera  
...neko dve nezavisne konzole. Grafika je maltene  
...Lisao bili ako lih rekao da sam isao prišle



PC  
SON  
MP3  
VCD  
DVD  
DVD  
MP3

**Prodaja sa lagera  
BEZ ČEKANJA**

Konzole, Ožolstici,  
Memo kartice 15 i  
120 blokova, Movie  
card, Konvertori...

Najveći izbor pesama  
talog za biranje pesama:  
[www.cissoft.co.yu](http://www.cissoft.co.yu)

Holy Smoke 2, Perfect Storm,  
Nutty Professor 2, Odisseja 2010,  
The Mummy, X-Men, Matrix,  
Gladiator, Charlies Angels...

**NON STOP NOVO!**  
A Perfect murder, Face off,  
Krusen, Three Kings, Matrix,  
Gladiator, Payback, Contact...

The Patriot, Another 9 1/2 Weeks,  
Chicken Run, The next best thing  
The English Patient, The Replacements,  
Anna and the King, Existenz...

IGRE  
FILMOVI  
MP3 MUZIKA  
INTERNET  
PROGRAMI...

HDD BACKUP  
INTERNET  
KOLOR OMOT



**ЖИВЕ НА ЈЕДНОМ МЕСТУ!!!**

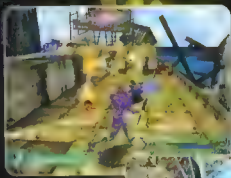




Milos Markovic

# HEAVY METAL

## Geomatrix



4 grane

Medutim, ukoliko ne uspete da "dopunite" vaše oružje, moraćete da pređete na dobri stari način - pesničenje. Na raspolaganju će vam biti preko 20 poteza, a kombinovanjem možete izvesti i super udarac (upravo ovde do izražaja dolazi Street Fighter). Ako malo bolje pretražite anebrojne power upove, kao što su svetlosni mač, laserski pištolj i još nekoliko "lepih" stvari. Cilj je jednostavan: Sve što treba jeste da sakupite tri pobede u Areni. Ukoliko se desi da izgubite jednu rundu, izgubili ste izvestan broj poena, i pošto toga moraćete da zaradite dve pobede. Eteny, da se ne udalimo mnogo od same teme: Arena, da ne kažem rvača, ima oko 10 i zaista su raznoliki. Sve nivoje možemo podeliti na tri velike celine. Prva, verovatno najpopularnija celina sadrži velike



koje su male, sa malo prošora za izbegavanje. Sve u najbolje za uvećavanje vaših pucalinskih sposobnosti. U pojedinim mapama naćete imati samo jednog vas i četiri protivnika. To napominjem jer je ova igra najbolja igra u društvu. Ukoliko posedujete četiri japanska moćari u double split screen modu ili u prevodu - ekran podeljen na četiri dela. Naravno, prednost je mnogobrojna, ali uzblak je veliki. Ja sam sedeo ispred kompjutera sa još dva druga, igrali smo 4 sata i ni jedan smo rekli da je igra dosadna. Ukoliko se sećate igre na PlayStationu, znate o kakvoj vrsti zabave govorim. Još jednom moram ponoviti (za svaki slučaj) da je igra vrlo igraditum, tu je i loša strana. Naime, posle izvesnog vremena provedenog igrajući u single player modu, igra gubi živost jer po njenom prelasku ne dobijate nikakav izgovor. Možda je to zbog činjenice što je igra napravljena za igranje u multiplayeru. Uostalom, rećemo priznati da 80% današnjih igara igra slično u multiplayeru. Na svaki tu i čelavi Mujo (da ne kažem moj moćni). Grafički igra izgleda odlično. Arene su odrađene krajnje majstorski, sa puno detalja i kolorita i što je najvažnije vrlo su igrive. Sam model vašeg lika je odličan, odrađen do detalja. Jednostavno nisam mogao da nađem zamerku, čak i posle nekoliko sati igranja. Zvučna podloga - odlična, sasvim priklji igri i pumpa adrenalin u krv. Kada sve ovo ujediniimo u jednu celinu, dobijamo jako igrivu igru. Možda ovaj govor (ti piše) moja podvrat u kojoj jedino ima mesta za pucanje igre, a možda i onaj deo mogao koji nije zaražen virusom po imenu FPS.



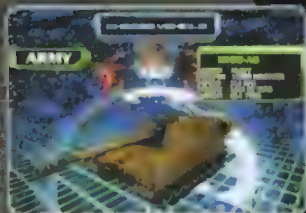
Heavy Metal Geomatrix  
Capcom  
NTSC  
Akcija



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	4.5



# ALIEN FRONT ONLINE

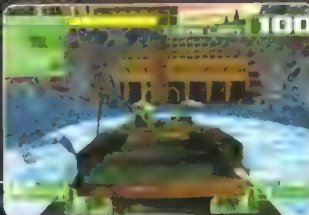


na to da protiv-  
nika ubijate iz  
polu-zasade. I  
ako je moguće  
jednim "hicem".  
To je ono što će  
vam omogućiti  
da ovu igru  
igrate na viso-  
kom nivou čak i  
u on-line modu.

početak da vam ispričam nešto o ovoj  
magnizovanoj, ali i ova se malo nalikuje na to  
prilicno često korišćenje, predstavljaju se u pravu no-  
vost sa Zemljane (ups, izdoh se). Prilikom zapo-  
četka igre, naravno, kada se nalazite sa Arcade mod.  
Isto tu, pod nazivom "pikaju" u kojima je pitanje opstanka na  
svetlu. Prilikom početka, malo od "pikaju" i zapo-  
četka se nalazite u Japanu, na imenu "Valentine".  
Isto tako je običajno razlikovati ukućanin od  
provala rokačinala. Kretanje je malo nezgrapno, ali u

vašim misijama  
pomaže vam  
maja u gornji  
levom uglu na  
kojoj ćete moći  
da pratite svoje  
kretanje u očno-  
su na kretanje  
protivnika. Ipak,  
čak i kada se  
maksimalno  
u savršite  
mašine koje po-  
krećete biće ne-  
kako prevelike  
za prostor u ko-

na se nalaze, ali vidite to i sami. Ne mogu da se odnose  
na to da je igra bleda kopija "Total War" sa "PlayStation"  
a, ali kopija, kažu god da je, ne može se smisliti s original-  
om, a tako je i u ovom slučaju. Ispostavlja se da je igra  
sukob Sege da se na bilo kakav način igra, pa čak i  
većem broju primera. Ali, da li je to što je igra  
dovoljno da se izlazi širom sveta "nalozi" i igraju je  
malo ljudi? Ne, tako je grafika solidna, zvuk dobar, igra  
moćno dobra, ostaje utisak da atmosfera nije na nivou ostalih  
igara koje se danonoćno "pikaju" na net-u. Alien front  
je, ali čini mi se da ču ipak ostati pri domaćim igrama.



da prvo pokušate sa "pikaju" modom. Ispostavlja se da je igra bleda kopija "Total War" sa "PlayStation"  
a, ali kopija, kažu god da je, ne može se smisliti s original-  
om, a tako je i u ovom slučaju. Ispostavlja se da je igra  
sukob Sege da se na bilo kakav način igra, pa čak i  
većem broju primera. Ali, da li je to što je igra  
dovoljno da se izlazi širom sveta "nalozi" i igraju je  
malo ljudi? Ne, tako je grafika solidna, zvuk dobar, igra  
moćno dobra, ostaje utisak da atmosfera nije na nivou ostalih  
igara koje se danonoćno "pikaju" na net-u. Alien front  
je, ali čini mi se da ču ipak ostati pri domaćim igrama.



Alien Front Online  
Izdavač: Game  
PAL / NTSC  
Sistem: Zane  
Akcija

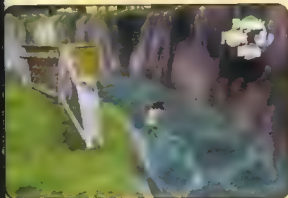




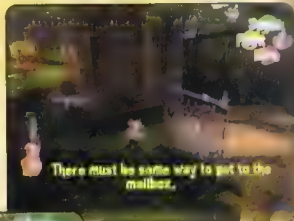
Jedna od posljednjih igara na Dreamcastu. Kratko ali slatko! Ovakvo se slatko nisam smejao ni uz neke komedije, a kamoli uz neku igru. Kada ste se vi nasmejali uz neku igru u posljednje vreme? A pri tome ne mislim da se nasmejete od muke jer je igra loša?

Nego, da se vratimo na temu. Floigan Bros je dugo najavljivani i predstavljan kao igra koja će za Dreamcast biti ono što je Mario za Nintendo. Da, bilo je to davno, pa smo naravno pretpostavili da će "braća" biti nešto stvarno novo u svetu platformskih igara. Takve izjave su podigle očekivanja svih, ali kako su meseci prolazili bez bilo kakvih informacija o statusu u kome se igra nalazi, polako smo počeli i da zaboravljamo na istu. Kada smo, najzad, posle dosta vremena, saznali da se na projektu još radi, mnogi su igru već i otpisali. I konačno, igra je tu i iako je daleko od toga da je "Marjanovog" kalibra, ona će vas sigurno nasmejati, naravno na pravi način.

Znači, pričamo o igri koja treba da vas natera da se smeškate, smejeate, pa i da vršite od smeha zbog duhovitih dijaloga i opšteg kreativnog ludila koje donosi. Malo je igara koje su uspele da uhvate humor crtanog filma kao što je Tom i Džeri i da ga tako dobro predstavljaju igračima. Možda ja previše pojednostavljujem stvari, ali scena tipa "heftanje, gužvanje u loptu i lansiranje uz pomoć bejzbol palice (nikad mi neće biti jasno zašto se tako zove, a nimalo nije bezbolna) nikada ne može da se smatra prevaziđenom. Floigan Brothers je uspešna kombinacija klasičnog crtanog humora i izvanredne grafi-



mane koje ovaj interaktivni crtač ipak ima. Da, iako je projekat bio u radu toliko dugo, još ima poneke mane koje moramo pomenuti. Što se tiče kamere, tu uglavnom nema previše problema. Ipak, dešava se da kamera dode potpuno iza objekta tako da ćete morati sami da je "smiriti" uz pomoć R i L tastera. Dok na otvorenom prostoru imate



potpunu slobodu upravljanja kamerom, onog trenutka kada uđete u zatvoreni prostor, igra vam ograničava slobodu što vam smanjuje vidno polje i konačno dovodi do toga da se trčavate na neprijatelje jer ih niste videli. Ali daleko najveća mana igre je njezina dužina. Kada biste tačno znali šta vam radi, kuda da idete i kako da rešite zagonetke, mogli biste prosto da "prošetate" do kraja igre za nešto više od jednog sata. Prosto je neverovatno da ovako dobra igra može da se završi

tako kratko vreme. Kao i u svim crtačima, priča o braći Floigan je ideja vodilja kroz celu igru. Vi ste u ulozi Moigle-a i kao mozak ekipe vam vreme navodite Moigle-a, mlađeg ali mnogo većeg brata. Vidite, Moigle ima specijalni tajni projekat na kome radi i mu treba vaša pomoć da bi ga realizovao, tj. prikupio vam dam potrebni delova za projekat. Da biste mu pomogli, moraćete da "saradujete" s njim na više načina. Najosnovniji je obično pokazivanje uz pomoć Point tastera, tj. pritisnete Point i vodite pointer (strelicu) do mesta na koje želite da Moigle ode ili do objekta koji želite da uoči. Onda dolaze na red fizička sredstva koja idu od grljenja (da bi se Moigle oraspoložilo), nabađanja u stomak (da biste ga nasmesnili) do davanja hrane (da bi bio dovoljno srećan, da bi naučio novu igru). Naravno da ćete morati i da razgovarate sa Moigle-om uz pomoć Speak komande.

A sada o mini igrama koje igrate sa Moigle-om. Mini



Igre postoje u dve varijante, one koje igraju samo braća i sestre u kojima se njih dvojica suprotstavljaju neprijateljima - mačiorima koji su predvođeni baronom Malodorous-om - i one u kojima se igrači suprotstavljaju neprijateljima koji žele da osvoje njihov otpad. Zašto mu treba njihov otpad? Pa treba mu! Sa baronom lično se nećete ni sresti, ali ćete sa njegovim mačiorima bombašima sigurno hoćete. Igra od mini igara urađena je sa toliko stila da oduševljava. Ma samo da su ponavljali igre, pa bi sve bilo mnogo bolje. Grafika i zvuk su odlični, ali su u drugom planu u odnosu na igrivost i atmosferu. Celu igru, što je najvažnije, čini dobra ideja, a ukupna ocena igre je ispod 90% samo zbog njene dužine. Sve u svemu, mnogi igrači će se složiti da je to jedna od najvećih šteta što je ovaj fantastični crtač ova-

ko kratak. Ali šta je tu je, fjoigan Brothers je uspešan eksperiment i izvanredno iskustvo i očekujemo još epizoda ovog ludog dueta koje će, nadamo se, trajati duže.



Kroz

Prvu mi se stalno prolazi jedna misao ili bolje reći za-  
bavljajuć: Capcom, firma čuvena po  
serijalu, nikada nije pokušala da  
pravi jednu drugu igru čija tema  
nije bilo tabanje do besvesti ili ak neki FRP, možda avantu-  
ra. Pa da, ljudi, ovo je još jedna igra iz Capcoma koja nije  
imenom a kontekst odnosno ne donosi ništa što do sada nije  
pomenuto. U pitanju je tuča, možda malo našminkana, ali  
je i obična, a dok igrate, imaćete DelaVu osećaj. Naime,  
ovo vam ova igra pruža sigurno ste videli u igrama poput  
Street Fightera, Soul Bladea (Soul edgea), dok bi pominjanje  
Tekkena ispalilo kao vredanje konkurentske kompanije sa Bili-  
om i stoka, a ujedno i vredanje same igre. Ova igra vam  
neće malo sati zabave, skoro nedovoljno. Iako je moguće  
igrati mnogo likova (čak 22 u samom startu) i gomilati spe-  
cijalne poteze, ipak je to nedovoljno da bih slobodno mo-  
gao da kažem da je igra OK. U pojedinim trenucima borbe  
možete lići može da izvede jedan od svojih mnogobrojnih spe-  
cijalnih poteza koji vrlo lako može da reši pitanje pobednika  
meča. Pri tome, ne mogu a da ne citiram svog kolegu ML:  
"Jednokrat sam voleo igre u kojima lik sa mačem od 2 tone  
stapa glave, a žrtva lagno nastavi meč posle sekunde pro-  
pucane na zemlju: o". Možda će igra na prvi pogled izgleda-  
ti nerealna i neravnopravna, ali kad odigrate rundu-dve,  
shvatićete da vaš lik koji je nizak i ima sekuru od tri tone u ru-  
ku može bez problema da održi bukvicu bradatom stvoru te-  
žom tri tone i visokom kao Mont Everest. Ali, da se ja ipak  
vratim na specijalne poteze. Postoje tri vrste istih. Prvi speci-  
jalni potez dozvoljava igraču da zamrzne protivnika i za to



Miloš Marković

energija. Treći i možda najbolji uda-  
rac nanosi preko 120% štete igra-  
ču, odnosno to je plazma attack -  
potez u kojem igrač kombinuje sve  
svoje udarce i pravi kombo između  
25 i 100 poteza!!! Fantastično  
Mene je zadivilo samo izvođenje  
igre, odnosno lakoća izvođenja. Svaki

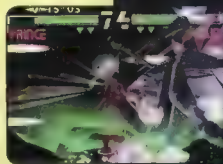
taster kombinovan sa jednim dugmetom = jak udarac. Kombi-  
nacija je mnogo, pogotovo kada kažem da možete kombi-  
novati do 4 tastera za kretanje sa 2 za udarce. Znači nema  
više levo-desno A, već sada 2x levo gore dole AB... luudilo  
Upravo ovako se izvode gore pomenuti specijalni potezi. Ali,  
da bi nam programer malo zagorčali život, ubacili su i tako-  
zvani samoubilački napad. Ukoliko se desi da prekombinuje-  
te sa dugmicima, možete izvesti potez koji štodi direktno va-  
ma. Bilo bi krajnje neodgovorno od mene da ne pomenim i  
AI protivnika. Moram priznati da nikada nisam video težu  
igru. I na Easy nivou težine protivnik će vas olako "odratiti"  
A da ne pomenem to da protivnik nikada neće izvesti samo-  
ubilački napad i da će igranje na većem nivou težine biti  
prava noćna mora. S grafičke strane igra ne izgleda nešto  
posebno. Likovi jesu lepo modelovani, ali  
previše kockasti. I pozadine su jako lepe,  
ali mutne. O grafiču neću dalje pričati, već  
ću samo reći vruće - hladno. Zvuk je na  
trenutke čudan ali odličan. Takođe, neću  
uludo da trošim slova mesta opisujući  
zvuk, već ću jednostavno reći - odlično  
Sve u svemu, jako lepa arkadna tuča, ali  
ništa više. Ako se sećate da sam na počet-  
ku rekao da bi bila sramota porediti ovaj  
naslov sa Tekkenom, to je zbog nerealno-  
sti i neuravnoteženosti Takođe, Tekken  
ima po meni mnogo bolji game-play, što  
je i presudno. Probajte, igrajte i uživajte. ■



2 igre



Plasma Sword  
Capcom  
PAL  
Tajvan  
Tajvan



bonus



Igor Simić

# SEGA Bass Fishing 2



novi dan pecajući - Da, da - pecajući na Silver Lake-u (lokalitet u našem narodu poznatiji pod imenom Srebrno jezero). Doduše, još nekoliko dana nade postoji, ali imajući vremensku situaciju u vidu pretpostavljam da će pecanje ove godine biti preskočeno. Ali, kako to naš narod lepo kaže - ako neće breg Muhamedu, onda će Mujo bregu, što bi u ovoj situaciji odprilike značilo - nema pecanja uživo, ali tu je SEGA Bass fishing 2!

Uživak igre SEGA Bass nam donosi poboljšanje u igri i odigravanju, a ogroman pomak ka stvaranju ulti-  
mate simulacije pecanja donosi nam to što ovoga puta ribe nećete "lurati" kao da su vočke, jer nećete biti dovoljno samo zabacite mamac i lagano ga vučete k sebi (mada su ponekad i to biti sasvim dovoljno). Ovoga puta ribe su nekako pametnije. Naravno, kao i u real-life pecanju, potrebno je lukavo odrediti vrstu i boju mamca koji ćete koristiti, imajući pritom na umu koju vrstu ribe lovite. Imajte u vidu da ćete u toku igre loviti skoro isključivo američkog bass-a koji je veoma agresivna i relativno neinteligentna riba i, ako sebe dovedete u poziciju da se sekirate oko toga kako da materate ovakvu ribu da zagrije, u najskorije vreme posetite prijatelja i

Dragi moji, konačno se posle sezone odmora i morskih tema selimo na teme koje nas malo više zanimaju, a i vreme je kao stvoreno za igranje. Kao da je trajalo samo nekoliko nedelja, leto se već lagano "izmigoljilo" i... meni je promakla šansa da se u periodu od 20-tog do 30-tog septembra ponovo sjajno

moći ćete da uživate u predivnom pejzažu i sportskom pecanju, jer je to stvarno doživljaj za sebe. Na kraju, treba vam da SEGA Bass Fishing 2 ima najbolju svih vremena sliku i to koliko u sebi sadrži pojaviće se i folklorni elementi koji će vam pružiti uživanje u ribe i sa čamca i sa obale. U ovom vremenu imate još more, šišovito, ali ne možete posvetiti nepopunosti i to vam omogućeno da imate ispunjeni



Upravljanje čamcem je ovoga puta maksimalno pojednostavljeno i svaka za sebi ima svoje funkcije. Na pronađene velike ribe skrivene u muljevastim puzama, kao Crimforent lovite u Maltimfite (morske grane) i najveće ribe sakupite u Andes i brdže-u... Sjajno!!!

Na kraju mora se reći da ovo je kompjuterski najlošiji u toku igre sebi plenite se skrenuti pažnja na ovaj veoma važan detalj) i to dugim i bojama. U ovom slučaju, kada se pecam na beli grubili, vidimo da se na pecanju i ovu igru. Vidimo se na pecanju!



zdravije (ha, ha...), ali na stranu...  
...vam je... Eagle-ov, a...  
...od imenom On...  
...se međusobno...  
...od kojih...  
...lik koji je...  
...ovog...

sa sabljarkom)

Sega Bass Fishing 2

Izdavač: Sega

Sistem: NTSC

Žanr: Pecanje



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	4.0	4.0

# DEATH CRIMSON OX

Uroš Tomic



...je relativno laka igra (ok - vo) i isključivo se bavi...  
...Mislim, nije da nisu imali razloga...  
...jer je osoba zadužena za...  
...OLINA POSLEDNJE VRSTE...  
...kao ja? Ako je slučaj...  
...ili ćete biti toliko katas...  
...Vile nikad nećete pože...  
...suckerujem? Ne bih rek'o...  
...naraditi pere? Jedva...  
...nako zastupljen na...  
...neće spajanje i...  
...nima paklu (mena i...  
...priču koja će tobi...  
...i iskritati igrače...  
...je se: tragova...  
...atmosfera...

**ODABIR ŽANRA:**  
...na, bašo, da napravim...  
...mali profita, ali da...  
...loše da ćemo uku...  
...igračkih promašaja...  
...publicitet. Mislim, nebitno...  
...dobra ili loša (kao što...  
...kažem), ipak je rekla...  
...se, truni se... Dignemo...  
...ne mi ofarbamo u dr...  
...na, taj način najvino...  
...ooo... ona p...  
...zakaže, oem ako nema...



**PITANJE JE  
SAD (NA  
MESTU)  
Uzme dva  
robova  
istovetnog  
izgleda**

...u, SIVOM kramu i ub...  
...podima kolica, od...  
...SIVE frizure, i...  
...stikom, a ja...  
...banki, POS...  
...iznenađenja i...  
...povredljivanu...  
...samo sam na boju...  
...samo sam na boju...

POSIVEO od sloša, bacam peglu,  
redakcija skače na mene, svi me  
SIVO gledaju, a ja uzimam veliku  
količinu lekova za smirenje kako  
bih razbio SIVU i melanholiju u  
koju zapadoh. Gledam onaj load  
screen i dobijam histerični napad  
smeha jer shvatam da je to u stvari  
screen saver koji su Indijanci sa  
Trećeg kanala koristili kao podlogu za...  
1993. Kantastrofa bre, kad vam kažem!



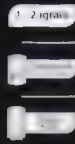
3. 2PAK ili 2 PAK - ŠU  
Dodeš do pred kraj nivoa, nar-  
avno čeka te BOSS ili neki  
tragikomični pokušaj istog, a  
zove se "Mač d Smrda" (Sword  
the Stinker). Više ne shvatam  
da li je ovo šaljivost, brljivost ili  
vredanje igrača i igara, ali nije  
da nije privuklo pažnju, samo-  
što je privuklo u najnegativni-  
jem mogućem kontekstu. Niti  
volim da se osećam kao  
BUDALA, a čini mi se da ovde

neko malog-pravi budalom. Opet se neko OSEĆA, sram  
vas bilo - aman ljudi, perete li noge, sećete li nokte, UMI-  
VATE li se izjutra? A, ne, izvinite, to nije od redakcije, pro-  
maja je pa je povukla igra mirisom na drugu stranu, zavar-  
avajući me apsolutno. Baš kada sam hitno kolegama da  
predložim neki mirisni DEODORANT, shvatio sam da se taj  
miris, SIVI miris, širi iz pravca konzole, tačnije - iz pravca  
samog CD-a. Smrdi SIVA igra, boga joj božjeg, raspada mi  
obore, otpadajući mi dlake iz nosa, koža sa lica, oči su još...  
ali sumnjam da su POZUTELE...

4. PRICA U CELINI

Priča je... hmmm... Ma priča je... U stvari ona je nekada...  
Ne, ne. Ne mogu ni tako. Priču je ipak možda (dubok  
uzdah i tup pogled)... maaa - bolje da vas ostavim u nas-  
nanju, nasnanje umu da bude BLAGOSLOV, mame mi  
moj!

Igra ne poseduje izrazov, ništa od adrenalina i nasilja,  
ništa od preciznosti i zabave, ništa od momenta i grafike,  
zvuka i atmosfere, logike i zdravog uma. Ako igru budete  
videli, shvat ćete o čemu sam pričao, a ako je budete igrali  
(nadažbo - prešli) sudićete se sa teškim psihološkim  
poremećajima. Ne verujte! Ne morate, ali neću vam je bli-  
kriv ako zaglavite TRAUMATOLOŠKOM!



Death Crimson Ox  
Savremeni Entertainment  
PAL/NTSC  
Pucolins  
Zinc



boRUS





# DRAGONRIDERS

## CHRONICLES OF PERN

Priznajem da sam od ove igre očekivao da bude RPG. U stvari to i nije toliko bitno koliko činjenica da nisam očekivao da ona bude avantura. To je onaj zaboravljeni žanr, a čini mi se da ga je malo ljudi. Izgleda, još povremeno prave jedino Lucas Arts i

iz raznorazne lokacije, a u njima se rešavaju razne probleme. Svi se igra odvijaju. Sve su to klasične avanture, a one koje ova igra ima, one koje su bazirane na serijalu Pern. Hiljadu godina pre seljenici sa Zemlje su naselili, ali ih je posle nekoliko godina u obliku života koji su imali. Svakih 200 godina, oni istog sunca toliko se udalježe da prede na Pern, a onda se najezdom parazita i drugih stvari koje su u vulkanske tunele. I onda se vrstu vatrenih zmajeva. Thread je nego što

je toliko na svoje posle, a onda se uvekovnim društvima na Pernu. Sličnog zanimanja pa tako i, naravno, jahača zmajeva. Oni sami nemaju teletasku vezu. Junak

skrivenih nema, pa ih i ne vredi tražiti.

Čudan i još po avanturu je način na koji je ova igra izvedena. Najveći problem je kamera. Ona je stila, ali slično recimo Resident Evil igrama, jedino što lokacije



su izgrađene od poligona što, priznati, prilično lepo izgleda. Da su dobro osmišljene, ne bi bio problem, ali one to nisu. Događa se da se na lokaciji gde ne možete da se vidite i sa neintuitivnim kretanjem lika ste bukvalno nemoćni da se izvucete. Neintuitivno kretanje je takvo da vas levo-desno-okolo ose, a napred-nazad pokreće lik u smeru u koji gleda. To je možda imalo smisla u već pomenutim Resident Evil igrama, ali ovde je potpuno glupo i zaista smeta igranju. Koše dizajniran je i način na koji se borite koji je zajedno sa fiksiranom kamerom koja dozvoljava da se izgubi sa ekrana, vrlo često ubitačan. Akcije tipa skaliranja i borbe i slično obavljaju se kada se odgovarajuća lokacija

pojavi na ekranu na fiksiranom tačkanu na lokaciji što i nije najsrećnije rešenje. Da zaokružiti frustrirajuće elemente, igra i u igranju narednog dela igre koje traje i do minut.

Uz sve rečeno, igra ima i dobrih strana. Priča je zanimljiva i bazirana je na dobro poznatom sf serijalu koji izlazi već tridesetak godina (čak je i kod nas objavljeno nekoliko knjiga). Lokacije lepo izgledaju, a modeli likova su realistični kada mekani deluju zlokobno kada pričaju. Zvuk je prilično dobar, a posebno guma likova koji većinu rečenica izgovaraju. Nažalost, kada krenu da pričaju, nemoguće ih je prekinuti.

Sve ukupno, meni ovo izgleda kao tip igre pravičan za PC nego za konzole, najpre zbog toga što je na PC nam zamišljena. Ipak, avantura koju nudi je zanimljiva, a ljubitelji sf-a, zmajeva i starijih avantura ipak će biti dovoljno toga da uživaju.



D'Kor, je mladi jahač zmajeva čije je naselje ostalo bez jahača glavnog zmajev - zlatnog zmaja koji je jedini sposoban za produžetak vrste. Njegov jahač je žena koja je umrla pod čudnim okolnostima, neobična bolest se kao epidemija širi Pernom, a potrebno je naći novu ženu za zlatnog zmaja.

Igra se odvija kroz niz zadataka koje D'Kor mora obaviti. Ono što

Dragon Riders realnije od klasičnih avantura kakve znamo iz prošlosti jeste činjenica da predmet koji je bitan na predenoj lokaciji ili u konverzaciji sa nekim likom možete iskoristiti sami. Igra se odvija automatski. Drugo, jedinu predmetu koji dolazi u razgovoru sa određenim likom možete prethodno pričati sa onim kome je taj predmet potreban. To je do sada u redu. Ali, onda naletite na predmete koje sami morate da kupujete sa tla i to nastaje problema. Da li svaku lokaciju istražiti potpuno kao u starijim point&click avanturama ili se time ne zamarati već to činiti kada je neki predmet vidljiv? Pravi odgovor je ovo: kada predmet koji tražite na lokaciji sa dobro vidljiv, a

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	3.5	3.0	4.0

1 igra

Ime: Dragon Riders  
Izdatelj: Sega  
Sistem: NTSC  
Žanr: RPG

Dizajnirao

# SUPER MARIO ADVANCE



ma u tri osnovne karakteristike: brzina, skok i snaga. Brzina određuje koliko brzo postigne stvarno kočenje s tim što Pilotima može i da lebdi do 2 sekunde dok je u skoku. Učinkovitost je i dalje visoka i stari poturci i njima prikladi drže

skaae (tako sto  
drzite nadole, pa  
skocite), da trazi (R dug  
me), da se spusta u vazu  
(na dole)... Tu su razne  
povrke koje vire iz zem  
lje i koje su ono cime  
najcesce gadate protivni  
ci, zabij botice koje na  
mestu na koje ih bacite  
otvaraju vrata u sub-pro  
stor u kome mozete na  
pecurke koje vam dodaju  
srca (svaki zivot ima mak  
imalno 5 srca - 2 na

[illegible][illegible]

Sve u svemu, glavni preduzetnik na svedu ti nivo  
 ova dva. Ili više. Ili manje. Ili nešto između.  
 be samo jedan kerriroz Sve u svemu, Super  
 Advanta je jedina koja koristi najkvalitetniju  
 ve za celokupni rad. Dobro poznato je da je  
 najbrži van GAA model koji može raditi  
 kog pušivanja dužeg od pola sata...



4.0



4.5



5.0



4.0

Zanichelli Avventura

**GAMEBOY ADVANCE**



# TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP

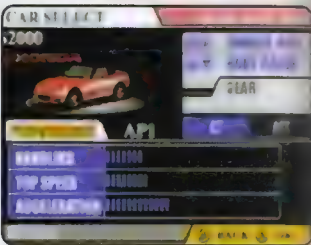


OK. NECU spominjati prokleti ekran na GBA. NECU. Neću spominjati ni osvetljenje žutaviše, reč osvetljenje se uopšte neće pojaviti u ovom tekstu ni u kom kontekstu. Drugi su već dovoljno napisali na tu temu... Dobro, samo malo da spomenem.

Kada vas toliko nervira činjenica da samo pod određenim uglovima i pod određenim svetlom možete da vidite šta se događa na ekranu, to može da učini da vas igra, ni kriva ni dužna, takođe iznervira. Ipak, u Top Gear GT Championshipu to nije slučaj - iznervirao me je ekran. Igra me je samo smorila. Ja nisam baš neki ljubitelj (te stoga ni opisivač) trkačkih igara, ali urednik reče "dve igre za GBA" - i ja poskoči! Prva prilika da istestiram novo Nintendovo čudo. O, radoštil O, mladosti! Hmmm. Prva igra je trka. Ok, znam ja šta je dobra i zabavna trka. Ali, ipak - kako opisivati za novu konzolu kada nemaš referentost tj. ne znaš

koliko je stvar (nedostatka) kvaliteta do mogućnosti konzole, a koliko do tvoraca? Pogotovo kada je u pitanju prenosiva konzola, a mi svi navikli na fleševe od grafike i zvuka na PS2 i PC-u. Ipak, radi ti se mora. Ubaci trktniž. Intro je veoma dobro urađeno i pokazuje koliko je tehnika uznapredovala kada tako slatke crteže možete da vidite na jednoj prenosivoj konzoli (32 bita su to!) U intro možete naizmjenično da vidite sličice neke devojke koja duška i sličice kola - sve kao pod nekim strobom. I sve je to zaista lepo nacrtano - kao manga-crtač. Kul.

Meniji nude obilje opcija. U igri za jednog igrača možete birati između šampionata i quick race-a, a pod svakom od tih opcija imate izbor jedna trka, free-run, time trial, kvalifikacije. Nažalost, igra ima samo šest staza, ali zato je to više nego nadoknađeno jednom lepom opcijom - postoji i editor u kome možete praviti sopstvene staze. No, ako neko nema živaca za to, osuđen je na šest većišt isih, utabanih staza... što se kola tiče, igra vam nudi 22 modela



japanskih vozila GT kalse, no samo 6 vam je dostupno na početku. Lepo je i što Top Gear GT Championship podržava do četiri igrača preko multi-link kabela, mada svako mora posedovati primerak igre.

E, kada se izborite s opcijama, počinje trka i... tja "Nema posebno, ali OK" je jedna lepa definicija koja ništa ne govori. E, takva je i ova igra. Nisam tačno siguran šta se očekujem od GBA, ali mi se čini da može i bolje od ovog. Grafika je pristojna, ali nemaštovita. Zvuk je valjda OK kao što rekoh na početku, ne znam šta GBA može da izvuče. Ali, znam da Top Gear GT Championship ne obdaruje zvucnim efektima tako da se izgleda ipak tvorcima nisu potrudili.

Sve u igri deluje nekako monotono. Efekat ubrzavanja usporavanja nije baš dinamično odrađen. Moraćete dobiti da se uigrate da biste osetili promenu brzine. Lepo je što se kola vide malo i sa strane kada se zanosе prilikom skretanja (E) - toga ipak nije bilo u ranijim Game Boy trkama), ali to je otprilike to. Daj gas, koč, koč, vozi i drž' se sred drumu. Nema ničega drugog osim toga. A to baš i nije dovoljno.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0



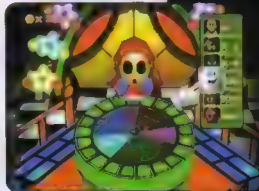




# MARIO PARTY 3™

Po svom starom običaju, Nintendo je napravio malu revosloju bukvalno izmisliši novi žanr igara sa svojom Mario Party igrom. Ako se desi slično kao što se desilo sa Mario Kart-om, onda ćemo tek za nekoliko godina videti pravi domjet Mariovih žurka-igara. Pokušaj drugih kompanija da Mario Party prošli su neslavno, dok je Hudson koji je napravio sve tri Mario Party igre stalno poboljšavao i samo izdavanje - mini igre koje čine dve trećine partije. Ako vam je koncept nepoznat, evo malog uvoda: Mario Party (1 - 3) su igre napravljene za četiri igrača, bilo ljudska (što je optimalna varijanta) ili kompjuterska (onoliki broj koji fali da se izdruži brojka od četiri igrača, koliko ih je uvek u partiji) igrači. Odaberu likove iz Nintendovog univerzuma superheroa, zatim tablu na kojoj će se igra igrati (od ponuđenih u proseku šest) i onda partiju može početi. Partija je u ovom društvena igra na tabli, tipa ne ljuti se čoveče, niko ili monopolu, ali sa mnogo raznovrsnijim pravilima. Svaki od likova baca kockice i pokreće se onoliki broj polja koliko su kockice pokazale. Kada svi igrači bace kockice, prelazi se na igranje mini igara. One su tipa - svako protiv nekog, dva na dva ili tri protiv jednog igrača, već u zavisnosti od polja na kojima se igrači zaustavili. Mini igre čine bukvalno dve trećine partije - veoma su raznovrsne, ali i jednostavne u izvođenju pa u proseku traju najviše po minut. Pobjednik mini igre dobija novčiće. Temne mini igre su uzete iz bogate istorije igara Mariovog univerzuma i vrlo su inteligentno koncipirane za četiri igrača i malo vremena koje je na raspolaganju. Pored mini igara koje se igraju na kraju poteza, tu su i borbene, predmet, sreća ili nasumični događaji mini igre. Na tabli ima i drugih likova pored onih koji učestvuju u partiji - Boo koji kradе novčiće ili zvezde, Whomp koji zatvara prolaz, Koopa sa bankom i Bowser koji se trudi da napakosti svima. Igrači se trude da, krećući se tablom, dođu do polja na kojem je zvezda, glavna premija u igri. Igrač koji poseduje najviše zvezda na kraju partije je pobednik. Zvezde se kupuju za novčiće zarađene u mini igrama ili na specijalnim poljima na

tabli. Ovih tabli, svaka sa specijalnom temom, ima pet sa još dve skrivene. Mini igara sada ima sedamdeset potpuno novih što je promena u odnosu na prethodnu igru koja je prenela polovinu igara iz prvog nastavka i dodala tridesetak novih igara. Sve mini igre u trećem nastavku su nove i, može se reći, među najboljim i najinteligentnijim od svih do sada. Igranje partije prati niz najraznovrsnijih preokreta koji vrlo često imaju



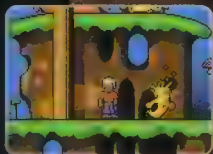
veze samo sa slučajnošću i srećom pa se može desiti i da najbolji igrači budu gubitnici na kraju partije. To doprinosi balansiranošću igre i čini je savršenom za četiri ljudska igrača bez obzira na to da li su prethodno sa njom imali iskustva ili ne. Ovakve partije uvek postanu jako zabavne, prepune vika, smeha i razonoda, a to je upravo i cilj igranja. Ako ipak niste u mogućnosti da skupite troje prijatelja na jednom mestu, Mario Party 3 donosi dva nova moda igre za jednog igrača - Story i Duel. Svaki od ovih modova se odigrava na specijalnim tablama i sa specijalnim pravilima, a ako vam i oni ne odgovaraju, uvek možete da odigrate svaku pojedinačnu mini igru a da ne započnete dugotrajnu partiju. Iako se broj poteza može na početku namestiti, partije uvek traju najmanje dva sata pa se bolje pripremite za to. Grafika i zvuk u Mario Party 3 su standardni za ovaj serijal i nude šarene table na kojima se igra, modele igrača koji nisu preterano detaljni, ali su adekvatni i potpuno trodimenzionalne mini igre, odlično tehnički izvedene. Muzika je klasični veseli Mario slatkasti pop koji dobro ide uz šarenu grafiku. Na kraju, treba reći da je Mario Party serijal vrhunska zabava za četiri igrača, prepuna sreće i zabave. Ovaj poslednji deo je i najbolja od sve tri igre jer je najviše razvila koncept, ne kvareći ono što ove igre čini jako zabavnim. Ako imate Nintendo 64 i volite da se zabavljate sa prijateljima, nijedna konzola vam neće pružiti ni deo zabave koju dobijate igrajući partiju Mario Party 3. ■



Mario Party 3  
linea  
izdavač: Nintendo  
PAL  
Sistem:  
64-bit  
Mini igre

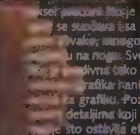


# COMMANDER KEEN



1000

1997



Dragon Warrior III

5



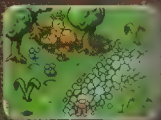
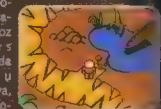
Truthfully answer  
my questions.



# DRAGON WARRIOR

[illegible]

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
3.5	4.0	4.5	4.0





# GRAN TURISMO 3



Je odlučuju o sudbini ove konzole.

Do sada na "dvojki" već imamo nekoliko super-produkcijskih igara, ali od ove igre u stvari počinje brojanje. Dakle, grafički igra je čudesna, neverovatna, ovako nešto morate videti da biste shvatili o čemu ja sad ovde ćukam. Super ispolirana i šokantno živopisna. GT3 ide bar tri koraka dalje od svega što ste do sada videli u igrama. Fenomenalno modelirani objekti (dakle ne samo automobili) kombinovani sa neverovatnom količinom pažnje posvećene detaljima u pogledu osvetljenju pružaju u celini još neviđeni trkački doživljaj. Na koji je predstavljen odsjaj sunca na stazi, refleksija od metalnih i staklenih površina, potpuno završava oko da zaista gledate prave automobile na pravim trkačkim stazama. Senke i osvetljenje su u potpunosti iskonistični da daju život "okolišu" i čine da on izgleda "zdravije" i realističnije nego u bilo kojoj drugoj trkačkoj igri. Zvuk, pa i on je posebna priča. Razlike u zvuku motora različitih automobila su toliko primetne da bi i najveći fan razlikovao, recimo, riku ismoltarskog Viper i zviždanje nekog "lokalbarskog" žutice. Ili i grafički, zvučni efekti su napredovali u velikoj meri. Zvuk je takav, izdajali cine, da skupni grafičko-zvučni utisak bude, pa ne znam, "fatalan".



...A ne kao ti, BAM!!! U... pa u bekstvol i gde si...? (Malo o tome)... I uvodni... je glaslo nešto poput (do... da citiram sam sebe):... najekivani nastavak neke... station igre je to - da li... vedać čekanja? Sada bi... taj naslov moglo u potpu...

...je... teme... u kojoj je... od strane... vi ne... znate da je... renuti upr...

o Gran Tur-  
mo 3

...fatalan". ...u raji... GT izdajali, a... lično nisam... (bila je... plinika pama... koja bi mogla... ali... bila... delabija tačka... izbor je... ko da će svako... nešto za sebe... A sad "the game"...

...sve, sad recite is... cu vam... nešto što će pokv... predstavljao. Pa na... Ovdje je ono, što... da GT3 nudi... učinu da GT3 nudi... učinu da GT3 nudi... GT2, ali upr... tome, igra daje... GT3 sa... 30 km...





...et kupova plus...  
...moneti od tih...  
...tako da sadrže po desetak različitih...  
...je barem dv...  
...GT1...  
...bateri da je zavrio...  
...veću zamenu...  
...ranije. Trke proi...

...kao slag na toru...  
...F1 šampionat...  
...da, ovoga puta su tu i najbrži među najbržima...  
...postoji ukupno 6 skrivenih F1 bolida (zasnovanih na...  
...pravim, starijim modelima koji su "zujali" u periodu...  
...do '94. godine), koje ćete morati da oključate...  
...pešnom vožnjom, a sam F1 mod otključavate tek ka...  
...završite svih 40 Beginner i Amateur kupova, što nije...  
...toliko težak koliko je dugotrajn zadatak. F1 šampionat...

...je veliki izazov sam...  
...po sebi - 10 različitih staza, svaka...  
...sa po 25-78 krugova. Samo da biste završili ceo F1 šampionat, posebno je oko 10 sati igranja pa sad vi čitate Polyphonyjeve su ovog puta (verovatno kao posledica pritiska od strane igrača) mudro uključili save game opciju unutar sa...

...mog šampionata tako da vam ne bude...  
...ako imate deset sati vremena za bacanje ili...  
...da snimate. U ovom trenutku nemam da prijavim...  
...vožnjom GT3 (na njemu primetiti...  
...ekcije i oštalo). Ovo je najbolja simulacija vožnje...  
...postoji, a ujedno i bespolec igra koja postavlja...  
...gde bi i trebalo da bude. Na vrh...  
...mo morate da kažete) nista nije save...  
...teštoje i u GT3 neke probleme...  
...nog karaktera, ali ipak postoje...  
...nvest ali toliko bezna...

...Zelko? Pa zašto...  
...GT2, prvo...  
...vriška...

...nje? Gde je izbacivanje protivnika van...  
...ono "pami pa vrati"...  
...je...  
...dan ne izvo...  
...na...

...koje nije najbrži...  
...poneke ispravljena u GT2 (u odnosu na GT1) ali ne...  
...za učeće u određenim trkama. Šta je smisao...  
...ograničenar? Pa zarvajajući...  
...trebalo bi da se omogući da ko...



...suprotstavite većinom, a ne ma...  
...gom. Naravno, ukoliko ne uživate u...  
...žestokoj konkurenciji, ova igra neće...  
...predstavljati problem, ali valja je...  
...sušina u tome da bude uka...  
...peta, a ne da obilazite protivnike...  
...nekoliko krugova jer su njilac...  
...mašine inferiorna u odnosu na vašu...  
...Gde je to desz pobeda? Kako...  
...radijete pobedi koju ste lako zaba...  
...i prišli nemoćnih protivnika?...

...za jos ko zna koliko, ali ljudi moji, pa vrbmo se na trum...



Igraca 1-2

Grand Turismo 3  
Izdavač: SCEE  
PAL  
Savremeno  
Zanr: Vožnja

PlayStation 2



...zastrano zadovoljstvo i njihovu  
Premalo novina na ovu temu  
za Polyphony Digital. I još nešto što  
mnogi trke su predugo jer se vozi pre-  
brzo pa skoro postaje pomalo zamorno, ja-  
kožite očaj da se igrate, a lagano stičete  
da radite, ne verujem da su kreatori to imali na  
kao svrhu igre. Za one koji baš vole i žele da voze  
proje krugova, tu su Endurance i Gran Turismo  
pitne igre, koji samo želimo da nastavimo u vo-  
da malo predahnemo.

No, uprkos svim nedostacima, Gran Turismo  
rečeno volim ovu igru! Nije savršena, ali je najbolja.  
Ako volite su fabulozni, igrači su i grafika i  
zvucni nimalo jovi, pravi izazov je završiti je u veći-  
m mod je bolji nego u bilo kojem suđenju.  
Ako želite nivou predstavlja i izazov nego GT  
mod. Igra je, bir sumnje, super hit, tako je to u istini.  
Svegra od GT heroja, ako ne možete govoriti koliko je  
bio dobar. Sve su stvari, a najbolje trke koje  
može doživjeti i trke staze.

Možemo reći da je Gran Turismo najbolja igra  
i to je to! Moji za cele ideje Gran Turismo. Gran Turismo  
je prikazao svoju prvu stvar, Gran Turismo  
GT3, izvešeno na trkama i verziji.  
Zgrabite kumodler, izvezite prvu knjigu i  
odmah čete čuvati i bita emu misli kad  
smo govorili o suptilnoj real-  
isti osećaju.  
Spremite se da se od novo-  
živite uzbuđenja i  
setili kada se Gran Tur-  
ino pojavio prvi put.



# Play The Game...



Brankova 23

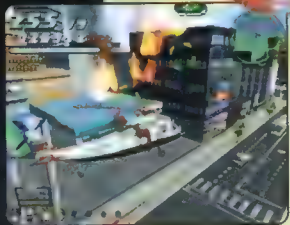
Tel. 011 - 3284 -256

Tel. 064 - 134 - 3335

[www.shine.co.yu](http://www.shine.co.yu)

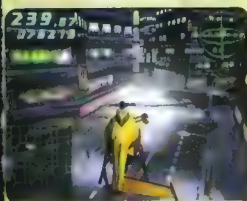


# CITY CRISIS



Verovatno se svako od vas barem jednom u svom životu zapitao kakav je život onim ljudima koji su uvek na mestu nesreće. Kako je ljudima koji okreću 911 (u našem slučaju 94)? Kako izgleda boriti se protiv najgorog neprijatelja, vatrene stihije? Ponosni vlasnici PS2 konzole odgovor mogu pronaći upravo u ovoj igri. Vaš zadatak je da kao član

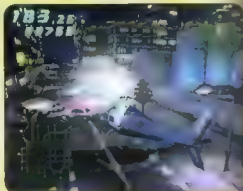
ekipe za spasavanje budete uvek na mestu nesreće i pomognete unesrećenim ljudima. Međutim, ukoliko ste pomislili da ćete do mesta nesreće stizati teško usled gužve u saobraćaju, grdno ste se prevarili. Umesto da se kroz grad probijate u kolima, na raspolaganju vam je spasilački helikopter. Međutim, upravo ovde dolazi do izražaja najveća mana igre, a to su kontrole. Naime, igra koristi dual-pad sistem upravljanja ili upravljanje sa obe analogne palice. Ovo je izvedeno na krajnje konfuzan način jer se levom palicom upravlja levo-desno, dok se desnom upravlja gore-dole. A tu su još i R2 i L2 tasteri kojima skrećete. Kada se sve sabere, dobijate 4 tastera za kretanje. Moram pomenuti i to da je za navikavanje na kontrole potrebno dosta vremena. Ukoliko jednostavno nemate živaca za tako nešto, onda



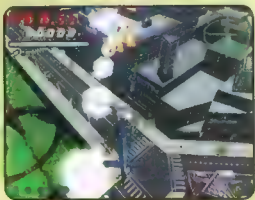
zaobidite ovu igru. Nemojte misliti da ćete, ako ste vešt gamer, imati sreće u ovoj igri. Vrlo često ćete olako pohibiti zgradu, a da ne pominjem oštećenja koja ćete tada napraviti - više štete nego korist. Elem, da se mi vratimo

na samu igru. Vaš prvi zadatak vas odmah stavlja u nemilosrdnu borbu, bez ikakve pripreme za to. Moraćete da pronađete zgradu koja je u plamenu, da je za što kraći vremenski period ugasite i spasete eventualne žrtve. Ukoliko žrtava ima, moraćete da smanjite brzinu i visinu na kojoj se nalazite i spustite jednog člana tima po njih. Kad ih jednom sve pokupite, morate da ih prebacite do najbliže bolnice koja ima heliodrom (big H). Međutim, ako mislite da je to me kraj, grdno ste se prevarili. Taman kada krenete ka bazi i malom predahu, iz štaba vam javljaju da je došlo do nesreće na putu i da treba spasti žrtve. Ukoliko ne stignete na vreme, oduzima vam se izvestan broj poena od ukupne sume. Ukoliko se desi da neko pogine, vi njegovo telo morate prebaciti do mrtvačnice (gadan posao). U kasnijim misijama dobijate bolje helikoptere kojima se lakše upravlja i imaju veći kapacitet rezervoara za vodu, ali i teže misije. Kada kažem misija, moram pomenuti i to da su misije odrađene na potpuno drugačiji način od onoga do sada

viđenog u sličnim igrama. Sve je jedna celina, dok je prelazak na sledeću misiju kratak predah, dopunjavanje goriva i rezervi vode i onda 'ajd jovo nanovo. Ukoliko se desi da vam ponestane goriva, moraćete da se javite vašem pretpostavljenom (šletanjem na heliodrom pre vremena), pri čemu se misija automatski prekida do popunjavanja gore pomenutih rezervi. Sam grafički izgled igre je neverovatno ali ne koristi maksimum. Grad je urađen detaljno (ako ste igrali Crazy Taxi, znate o čemu govorim), a bukvalno možete de se krećete kroz svaku ulicu i zavirite u svačiji stan. Pri tome, ako se desi da ste slučajno udarili u nešto, šteta će biti vidna. Takođe



morate paziti da kojim slučajem ne uništite važne zgrade ili zabavni park jer će vam dozvoliti za rad biti oduzeta; to znači sve iz početka, ali sada ćete morati da zaslužite dozu za rad. Zvuk i muzika. Hmmm... Pa slobodno mogu reći zadovoljavajuću, ali neodgovarajuću (čak se i rimuje). Da li možete da zamislite igru u kojoj vi spasavate živote i hard core, tehno u pozadini??? Jednostavno, muzička podloga nije odgovarajuća za ovakav tip igre, ali s druge strane jako lepo je odrađena. Zvuk, pa recimo lep i kvalitetan. Sve u svemu, zvuk zaslužuje ocenu koju je dobio. I za sam kraj - kratki rezime. Loše kontrole, linearne misije i dosta zabave. Ukoliko ste ponosni vlasnik PS2 dvojke, ovu igru probajte samo ako imate živce za navikavanje na komande. Ukoliko ste "kratki" po ovom pitanju, igru zaobidite. Moj komentar na sve ovo je: solidna igra koja je mogla da bude i malo bolja, ali svaka čast za trud.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	3.0



City Crisis  
Izdavač: SCE  
System: NTSC/PAL  
Platform: PS2  
Playstation 2



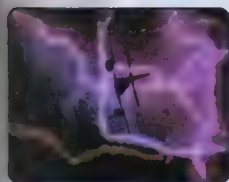
# Sky Odyssey

Satori Jo



edne igre koja se ne bi pojavila da broj softverskih kuća nije počeo da igraje za Playstation 2. Zbog ogromnog broja igara koje se igraju za sistem, moralo se dogoditi da barem jedna bude drugačija od ostalih. E ta igra je Sky Odyssey. Uspeo je da započne tekst, a da ne pomenem Pilotwings 64! Zbog čega je ovo bitno? Sky Odyssey svi poreda sa Pilotwings 64, najviše zbog toga što su i jedna i druga igra koje simuliraju letenje na konzolama u kojima nema puno niži borbe. Samo letenje i to sa autentičnim fizičkim osjećajima što prevedeno na srpski znači da se letelice ponašaju kao u pravom svetu, a ne arkađno. Doduše, sa ovim sličnost između dve igre završava Sky Odyssey je veća i komplikovanija igra, sa više različitih modova kojih je jedan čak i avantura. Pilotwings 64 je bio samo deo letaćkih izazova na poene i vreme. Pored moda priče, tu je i Sky Canvas modovi koji od igrača/letača zahtevaju da svoje letačko umekaće pokaže prolazeći kroz mete ili izvođeći akrobacije, ispušajući znakove na nebu obojenim bojama i to na način koji je unapred zadat. Ako mislite da su modovi laki, onda se grdno varate. Preciznost koju oni zahtevaju je zaista velika i nijednog trenutka ne možete sebi dopustiti grešku. To je, u stvari, odlika celokupne igre. Fizički model je izuzetno veran pravom životu, ali dok je to u Nintendoovoj igri doprinislo zabavi, ovde to doprinosi samo poentu da se jako skoncentrišete na ne napravite grešku. Ne samo da se letelice ponašaju kao što bi to činile u pravom svetu, već je i upravljanje adekvatno realno izvedeno (doduše ne toliko komplikovano kao letačke simulacije na PC-u). Za razliku od Nintendo 64 joypada, Playstation 2 joypad dodatni analogni joystick koji dozvoljava komplikovane komande koje, iskreno, više podsećaju na prave avionske. Komande će svim početnicima biti prava prepreka na početku igranja. Ipak, oni koji ne žele da se uhvate u koštac sa realističnim modelom upravljanja mogu izabrati lakši način koji je takođe ponuđen. Kada se naviknete na upravljanje i započnete misiju, primećujete dve stvari. Nivou su izuzetno veliku i vremenski uslovi se stvarno osećaju. Udarci vetra, turbulencije, kiša, sneg, sve vremenske nepriklike se kroz komande letelice adekvatno osećaju. I ne samo da se osećaju, one imaju i svoj smisao i ulogu u misijama Story moda. Priča ima ovako: vi ste pilot koji u skupini ostrva pokušava da nađe izgubljeno svetilište sa blagom. Da biste to uradili, morate da

prođete kroz niz letačkih misija sa veoma raznovrsnim zadacima. U jednoj misiji nosite zalih kampu, u drugoj se borite sa olujom, pokušavajući da se spustite u centar tornada. U trećoj kroz snežnu mećavu pratite voz, pokušavajući da se pokažete da biste dopunili gorivo, itd. Skoro ni jedna misija neće biti slična prethodnoj, a ni u jednoj nema pucanja! Nivou na kojima se zadaci odvijaju su raznovrsni i izuzetno veliki. Od širokih zelenih ravni, preko kanjona sa obrušavajućim stenama, do podzemnih pećina. Igra će letača provesti kroz najraznovrsnije krajolike. Vremenske prilike će se takođe menjati u toku igranja pa misiju možda počnete sa sunčanim vremenom da biste je završili (verovatno prerano) u snežnoj oluji. I samih letelica ima desetak, a na njima možete menjati delove da biste ih prilagodili misiji koja vam predstoji. Izbor prave letelice i njeno podešavanje su neophodni i često nećete moći da završite misiju a da ne razmislite koja letelica i sa kojom opremom bi najviše odgovarala zadatku. I tada, sa pravim izborom, završavanje misije je izuzetno težak posao. Misija se sastoji od jednog zadatka po nivou. Tu su i prsteni checkpointa za koje, ako sve skupite, dobijate bonus na kraju nivou. Tu su i akrobatski manevri koje sa letelicom možete izvoditi dobijajući akrobatske poene. Sve to, skupljeno na nivou koji u proseku traje po desetak minuta, čini da koncentracija koja se od igrača zahteva mora biti vrhunska. Prosto rečeno, ovo je jedna veoma teška igra koja će vam oduzeti mnogo vremena, ali i doneti puno zadovoljstva u saznanju da ste odličan letač. Ako je prethodni deo teksta hvalio igru, mora se pomenuti i ono što nije dobro - a to je grafika. Najlošija je tekstura. Ogromna prostiranja na nivou su popunjena jednolikim i ružnim teksturama koje baš i ne odgovaraju moći ove konzole. Ipak, mora se znati da je ovo jedna od prvih igara razvijanih za sistem. Da napravim još jedno, poslednje poređenje sa Pilotwings 64 - ako je ona bila pravična da pokaže grafičke moći Nintendo 64, ova igra je potpuno suprotna. Grafika u njoj pati od male vidljivosti, ružnih tekstura i povremeno usporavanja; ali, sa druge strane, grafički efekti vremenskih uslova, kapljice kiše koje udaraju o krila, pahuljice snega i slično sjajno su izvedeni. Muzyka, takođe, odgovara ovoj igri i zaista joj podiže atmosferu. Sky Odyssey je igra koja će privući igrače koji vole izazov i avanturu i ne mare za poene ili ubijanje. Osećaj kada kvalitetno odletite misiju je neponovljiv i vredan je sveg truda i koncentracije uloženeh da bi se cilj postigao. To je osećanje koje danas malo koja igra nudi i zbog toga je Sky Odyssey značajna Playstation 2 igra.



slučajnim modelom upravljanja mogu izabrati lakši način koji je takođe ponuđen. Kada se naviknete na upravljanje i započnete misiju, primećujete dve stvari. Nivou su izuzetno veliku i vremenski uslovi se stvarno osećaju. Udarci vetra, turbulencije, kiša, sneg, sve vremenske nepriklike se kroz komande letelice adekvatno osećaju. I ne samo da se osećaju, one imaju i svoj smisao i ulogu u misijama Story moda. Priča ima ovako: vi ste pilot koji u skupini ostrva pokušava da nađe izgubljeno svetilište sa blagom. Da biste to uradili, morate da



Sky Odyssey  
Indice: Midway  
Sistem: NTSC  
Zaj: PlayStation 2

bonus

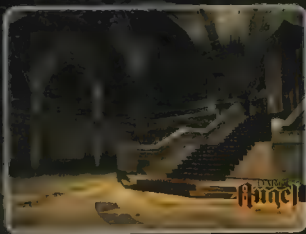


1

25-10

Nome: **Dark Angel**  
 Indirizzo: **Metro 3D**  
 Sistema: **NTSC**  
 Genere: **RPG**

PlayStation 2



100 miliona puta prokleti, prokleti pirati... Da im je svaka ne-  
ljudskost, onu pretpostavljajući - izdajničku i sabotersku! U mo-  
je vreme (kad sam ja bio mali), ljudi su umeli na vešt  
način da izripuju igru tako da je ne uprosprate skroz, a  
oni danas - poslednji primer neznanja i nevaspitanja, svi-  
svoje uz genitilije tipa (urjak) i tulav glas cvikeraša -  
negoduju jer sam opak šmeker, a ne umem da napra-  
vim razliku između šolje za kafu i šolje za WC pa urija-  
vam i vršim nuždu u onu malu, dok pijem iz one ve-  
će! Misli: smogla! da krakuje, počule, po iseku!

## The logo for the TV series 'Dark Angel' features the word 'Angel' in a large, stylized, gothic font with a metallic, three-dimensional appearance. Above the 'A' in 'Angel', the word 'DARK' is written in a smaller, red, serif font. The background is dark and textured, suggesting a night sky or a dark environment.

...samo u zgrani. Džaba mi je bilo da sam imao kada nijesam mogao to otkriti. Opiti i predati se kvalitetnim filmskim sekvenci tu koja su oskudevaju. Zašto ovako reagujem? Ma nisam ni znao kad je igra počela; očekivao sam da mi se ujedina ukaže uvod u priču kad ono - NEMA! Mislim dalje: ho-kej - valjda će posle uvodnog kljanja nešto novati, a ono opet ćorak. Daleko od toga da igra odise nekog od school mislirers, ali ne kao što bi se moglo očekivati. Seem se osudovovanja njegove nastave i trovanja pretečama današnjih Džaba, tako ih igra (Shackled, Black Tiger, Gauntlet...) mahnjito ubacivanja žetona u prorez aparata (zašto od starijih, ljubomornih igrača... milinal Belkso od alneta i sumorne svakodnevice u najboljem i da smatram da je to adekvatan opis za igru ovog tipa, ma da sebi ne donosi bilo šta senzacionalno i nepopularno, predstavlja neki polu-kind već pomienuti tip, a, veoma kvalitetno osrađen i realizovan koji će vjerovatno otići mnogo vremena.



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

**Name:** \_\_\_\_\_  
**Address:** \_\_\_\_\_  
**Sister:** \_\_\_\_\_  
**Care:** \_\_\_\_\_

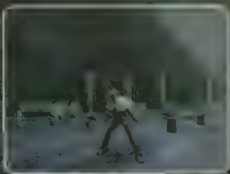
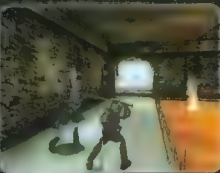
PLAYSTATION 2



...na brzo ulazilo, a siline nije poboljšana u dotakskom kolima "sljedeće generacije". Bez ulazanja u (silne) razlike, ali kojih portovi s PC-a ispadaju blago užasno. No, recimo samo da imaju izdavači dostupni od takvih stvari u stvari i umesto toga odlučuju da paralelno sa stvarima koje su platforme za koje je planiraju. Ipo- često i takavi proces dovodi do toga da jed- nostavno dobijemo konverziju s PC-a na konzolu. Dobar indikator je kada se igra prvo po- javi za PC, a tek potom za konzolu. Tako je

# RUNE

igra samat? Pa, ulazak je onako... asimetriji. Mladici posleđe nedostaje kvaliteta. U pitanju je klasa koja je trećeg klasa s naglaskom na reč "klasa". Kad pre takve igre postade klasični? To bi značilo i krvi do mile volje, sve začinjeno, slobodno skakutanje i rešavanje zagonetki. Zvuči prilično moderno. Da nije upakovana u nordijsko-vikinško, teško da bi ova igra bilo čime drugačija. Ili, u ovom slučaju, da ispravi sve krivde koje su mu se dogodile u životu, a naravno pravo vikinško rešenje za to je: "uvati svoju sikiru u mačekanju".



u situaciju. Meni, moćnom i bogatim, tuguje i  
u pomanjkanju i nezgodama, ali, obezbeđiti je  
Sorny2, ali kad se već iste stvari i ja, doturiti ko-  
lonacijom - ja vam to sigurno mogu dati (ok i ne-  
mo imadeti kalvinih novčanih jedinica koje su vam  
OK, slobodno ih pošaljite MENI na redukciju, a ja da  
se MOŽDA zahvaliti pominjući vaše puno ime i  
ime, godine i mesto boravka, ali - naravno, same  
količina novca bude ADEKVATNA! prim.aut.)  
Izajte igru sa pogledom iz polu-ptičje perspektive, u  
od 1670, noseći sečivo i musketu u ruci, dok horde  
njih napadaju seljane koji pokušavaju da se odbrane.  
Nekoliko sekundi nakon toga, svi će vam se zahva-  
liti, a vama će za oko zapasti dvoje stanovnika koji se  
vratili, noseći svoje ime odmah iznad glave. Kada bu-  
dite sa njima, shvatite da su to dvoje ugledni  
seljaci i da od njih kupujete oružje i opretnu, a i da su  
prijatelji da vas naučavaju quest-ovima. Prva tri zaka-  
za (porgamenti koji stoje u inventaru) u to doba

...dane tri sekunda koja su  
monstrumi. Kvestovi  
morate da ispuniti  
će vam otvarati priču,  
vam i ojačati tri stati-  
-istraživanje, vojne i  
znanstvene sposobnosti.  
javljavanjem ova tri za-  
shvalate da su to tri  
jedina uporna ljudi za po-  
vrat upadnih u va-  
Mislje na koje vas  
su misle odobrenje  
moćenika, ubijajući opat-  
...gledaju kako se kri-



...ni su priprema rezultata i predmeti od interesa. Uzorak celog skuplja novac i predmete izvan sveta, ali i energiju, oklope i oružja, te izvor moći neprijatelja - dragulje, mistične energije, kristalni fragmente želatinozne materije, meduze koje se pokali. Svako oružje vam pomaže u sukobu sa određenim tipom neprijatelja što je naravno obnarodovano u inventaru, a samo oružje pored karakterističnog izgleda poseduje svoj nivo (Saber level 1, Saber level 4, Pistol level 3 itd.), a neka imaju specijalna svojstva, pa se pored novca u cenu koštanja uračunavaju i izvori moći (dragulji, lobanje, skuz). Predmeti se očitavaju na njima, kao i oružja i oklopi, a

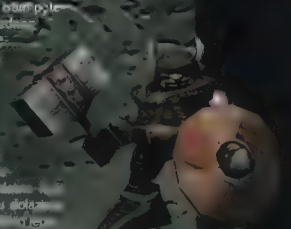


sada prelazimo na misleni inventar...inventar (sećati) je rešen tako što na tri dugmeta bez funkcije odgovorite predmetu. Kada stavite oklop (koji će u zavisnosti kugla), moći da stavite neko sečivo (maketku, pištolj na krst, zračnu narukvicu na krug i dr.) na trougao. Čime će vam omogućiti da skačete, a narukvice da se branite, dok će vam oružje služit - sigurno na da čekate zube



... i pitaju im, Einka. "Zaplet i riječi  
... - dizej Ragnarok, treba braniti svet kame-  
... zale, za ti treba još, hvataj ved jednomu sek-  
... Ro pitanju priče dodatno su me demotivisale "ari-  
... je" koje am ponekad stucnu, am prečesto liče  
... uviđam borbu omaca u tuneli. "Ita se ovde do-  
... Vajda nešto s drakarom (vikijskim brodom). A  
... je u pitanju svemirski brod?" A-brate, REDU-  
... se sa to učitava. Uostalom, ako uzmete da igrate  
... je da vam se kas ti sama.Rakon: "ako uzmete  
... uku. "Ro se razne Igranja, samo mišite: "Sou  
... i izostaje razna oružja s kolima možete izvol-

Ukoliko želite igrati više igara odjednom, možete koristiti i funkciju "Multiplay". Ova funkcija omogućuje da se više igara istovremeno izvršava na istom računaru. Ovo je korisno za igrače koji žele igrati više igara odjednom, a ne žele koristiti više računara. Funkcija "Multiplay" omogućuje da se više igara izvršava na istom računaru, a ne žele koristiti više računara. Ovo je korisno za igrače koji žele igrati više igara odjednom, a ne žele koristiti više računara. Funkcija "Multiplay" omogućuje da se više igara izvršava na istom računaru, a ne žele koristiti više računara. Ovo je korisno za igrače koji žele igrati više igara odjednom, a ne žele koristiti više računara.











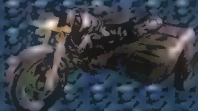
## twisted me



PlayStation 2



# THE BLACK



For those who are not familiar with the business of the Internet, the Internet is a global network of computers and servers that are connected to each other. It is a place where you can find information, communicate with others, and even do business. The Internet is a vast and complex network that is constantly growing and changing. It is a place where you can find everything you need, from the latest news to the most popular products. The Internet is a place where you can connect with people from all over the world. It is a place where you can share your ideas and experiences. The Internet is a place where you can do anything you want to do. It is a place where you can be whoever you want to be. The Internet is a place where you can be free.

[illegible]

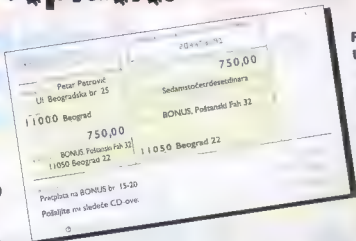
## Kako se pretplatiti na *Bonus*?

**LAKO!**

**380 din**    **3 broja**  
(+ 1 CD po izboru)

**750 din**    **6 brojeva**  
(+ 2 CD-a po izboru)

**.450 din**    **12 brojeva**  
(+ 4 CD-a po izboru)



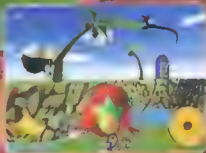
Popunite **POŠTANSKU**  
**UPUTNICU**, unesite željeni  
iznos pretplate i popunite je  
kao na datom primeru.  
Izvršite uplatu na šalteru  
pošte i **Bonus** će početi da  
vam stiže na kućnu  
adresu, pre izlaska na  
kioske, i bez daljih PTT  
troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

**Telefoni redakcije: 011/340 77 12, 340 77 36**

## STRETCH PANIC



red toga, Stretch Panic ne ostavlja ravnodušnim kada je zabavnost samog igranja u pitanju. Ova igra pati da ne bilo ko veoma teško pobjegne koji značaj



ostavlja. Prvo, rečanje je... Stretch Panic je igra koja... u ovom slučaju... i po... ste in lako pobjedili, ali i sa neverovatno izgledom i po... postigne u pravim rukama kao i koliko su uvrstili ideje nekih ljudi, Stretch Panic je nezaobilazni deo svake kolekcije igara.

je ba... ki urad... i po... je ba... ki urad... i po... je ba... ki urad... i po...

postigne u pravim rukama kao i koliko su uvrstili ideje nekih ljudi, Stretch Panic je nezaobilazni deo svake kolekcije igara.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	%
4.5	5.0	2.5	5.0	

AUDIO, VIDEO, CD, PC, SONY PLAYSTATION, ILLI TECHNIKA DVD, MUZIKA



Stretch Panic  
Izdavač: Treasure  
NTSC/PAL  
Sistem: Saturn  
Žanr: Avantura

PlayStation 2

# TOMB RAIDER CHRONICLES

Kermit



Ako vas je Lara namučila, vreme je



da je sredite i mimo spavate. Igra je

prvi put objavljena na PlayStation 2, a zatim na Xbox i PC. Igra je objavljena 2001. godine.

na opsluživanje naplata. Džeksonov

vas boleti glava. Top 100

(2) Vampires Countdown-47, 3) Sp... 4) The Northman... 5) The

... 6) ... 7) ... 8) ... 9) ... 10) ...

... 11) ... 12) ... 13) ... 14) ... 15) ...

odlučimo šta će biti sledeći

## Uvod:

... na leđima. Igra počinje u Rimu. ... Nivo 1 - STREETS OF ROME - ROME ... ako hocete da pokupite ... pravo i na kraju se ...

na leđima. Igra počinje u Rimu.

## Nivo 1 - STREETS OF ROME - ROME

... ako hocete da pokupite ... pravo i na kraju se ...

ako hocete da pokupite

pravo i na kraju se

male fontane. Tu će vas napasti do-

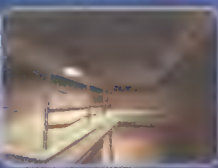
## Legenda kontrolera

gledanje, pucaње, čučanje, klik, ljućanje konopca



inventar opće

(X). Vratite se do fontane i uđite u ulicu iz koje ste došli na samom početku. Skenite desno na prvom čoktu i slžite niz stepenice do druge lavije glave. Ponovo povucite ručicu



evo rešenja!

bonus



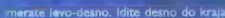


Am treba vežbe, municije | Medipakova.

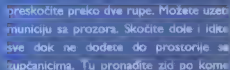
Koristite ga sa revolverom i pucajte u ka-

Drugi Garden key i bežite nazad. Kad stignete do kraja, idite levo pa do kraja. Upotrebiteoba ključa da otvorite bašcarsku

Vo i povucite i dleku, nam  
ce i okrenite se pa idite



oslobodite i drugu pticu, pa se okrenite.  
Vratite se do lavlje glave i uzmite Medu.  
nov simbol | pogledajte demo.



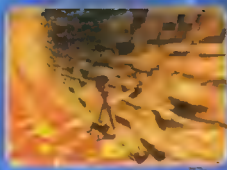


modu pasjera i ubacite ga u poslojke na kome stoji vitez. Izadite iz te prostorije i idite pravo kroz kapiju koja se otvori. Izlazom levo i idite do vode. Produžite do kraja ulice, pokupite municiju, vratite se u ulicu u vodu. Uzmite Medipack i izadite iz vode na drugoj strani. Pokupite municiju i spremite se za bicku sa prvim Boss-om - metalnom hobotnicom sa laser-

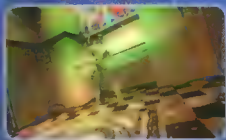


bu i zaronite ponovo u veliku

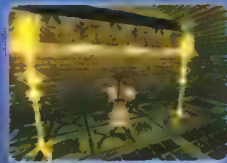
... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.



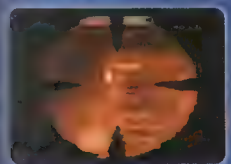
m sličnosti s ovakva je sledeći: idite noli u oči pa bežite iza zida. Kada laserski znak, iskočite po- roćajte u drugo oko. Postoji i lakši. Neslonke se jedima na zid koji gledi hobotnici. Idite polako na desno i parajte laserski nali. Uz malo



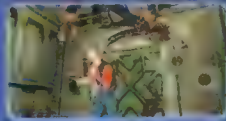
... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.



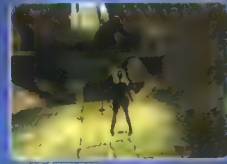
... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.



redite, sidite dole i pokupite simbol Mar- metalne konstrukcije i tu ćete naći taj-



opet koristite pumparicu. Ne prilazite



... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.



kroz gornju rupu iznad velike centralne

... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.

... i ubijte ga. Nakon toga idite do vrata i pokupite veliku municiju. Zatim idite do vrata i pokupite veliku municiju.

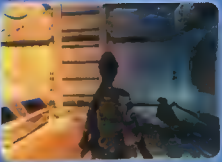






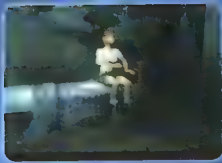


...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...

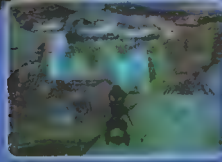


...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...

# WALK & GALLOWAY TREE BLACK HOLE

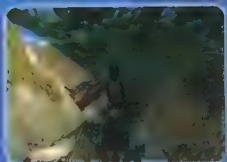


Animacija se nastavlja...  
otac Patrick Dunstan priča...  
svoju priču iz doba kad je...  
Lara bila mlada. Priča poči-  
nje u Dunstan-ovoj kući...  
nastavlja se na malom in-  
skom ostrvu. U ovom de-  
lu igre nema oružja i borbi...  
malo da je to avanturistički...  
riše. Idite stazom do velike...  
provalije, skočite iz zale-



...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...

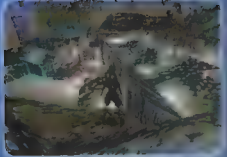
...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...



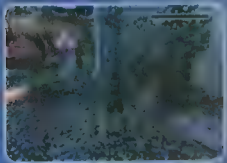
...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...



na ulazu iz kog ste došli, popnite se na...  
...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...



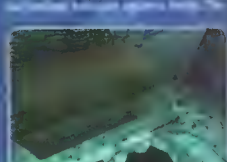
Kupite Pitchfork. Iskombinujte je sa ge...



Izadite odatle, okrenite se za 180° i pop...



...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...



dece dve kripe su prazne, a u trećoj up...



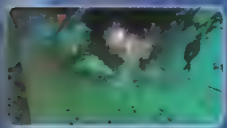
...iako je to...  
...iako je to...  
...iako je to...



je privremeno odložite. Idite polako niz zid i na kraju uđite polako puzeti u rupu. Takvo kretanje će vas dovesti do mase, pokupite baklju i idite do kraja. Levo je opet klopk, vi idite desno. Najzad ćete stići do korenja Gallows drveća. Pođite do na glavama drveća i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



Uzmite baklju koja vam više nije potrebna. Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



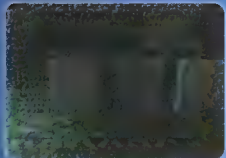
Koliko kizanja, vraćate se do vode. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.

## NIVEO 5 - LAMPRATH

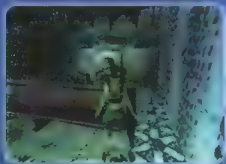
U ovom nivou, idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



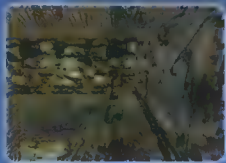
Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



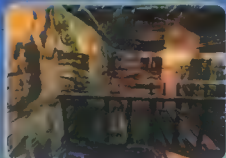
predmetom. Idite tamo i usput se poslužite velikih kostura sa još većim kosturima. Ima ih svuda, ali se na sreću ne mogu pokretati. Uzmite taj zlatni predmet i idite do kraja. Uzmite malu kostur i vratite se u sobu u kojoj se nalaze kosturi. Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



uzmite veliki Medipack i tajnu iz rupe na zidu. Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



izadite iz vode. Penjite se gore i uđite u prvu rupu na zidu. Ne p



Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.

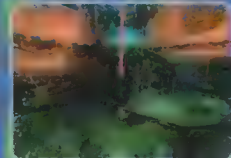
Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.

Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



## NIVEO 10 - OLD MILL

Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.



Idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata. Zatim idite do kraja i otvorite vrata.







Ukradite sa stola karticu. Upotrebite je

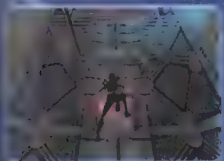
treba da ubijete 3 čuvara i idete levo do

nego samo pritisnite jedan prekidač i vra-

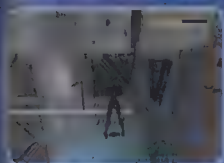
tesno, pucajte u rešetku i uđite. Puzite,  
puzajte i sklopite dole pa opet puzite  
u sobu i uzimate tajnu. Vratite se  
na početka nivou. Uspucajte naći na dva  
osmera koji se šetaju, ali ćete ih jako proci-

animacije pucajte u  
se se borbu sa cipom  
kao kostim kao sudija Dred. Pucajte  
na snajperom u gornju. Kad ga ubijete,

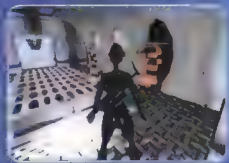
trdevine, popnite se na vrh i pucajte



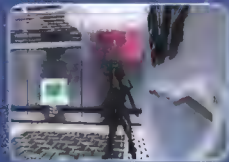
od napredovanjem ka napred



skrenite se levo, ubijte čuvara pa idite do  
animata za pića i dalje udite hodajući u  
prostoriju kod drugog čuvara koji spava.



na svakom kompjuteru



od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

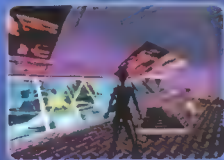
posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i



je gore i pored vrata je  
ucuje na vrata. Skočite oko



sa postolja. Izadite na druga vrata

## NIVO 12 - ESCAPE WITH THE IRIS - TOWER BLOCK

Posle nekoliko koraka moraćete da odlo-  
žite oružje na polici na zidu. Kad uđete u



od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

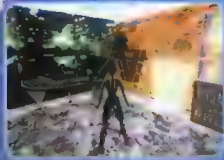
posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i

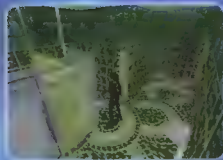
od pomoći, svaka osma eksplozija je u ni-

posle nje. Na pola šipke skočite unazad i



stranu.  
Stoji čuvar.  
Čeće krpu.  
Sunjajte se do

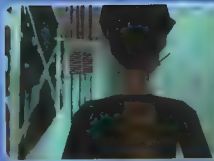
Medipacka  
hodniku i uzmite



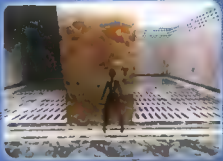
uvratite ivicu. Pustite se pa uhvatite ivicu  
novu. Čekajte i pustite se do  
dole može. Držite X + dole i Lara će se



formu. Odatle vas čeka težak skok na po-  
ploču. Ispuzite se i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.



edete na drugu stranu.  
mesta na krov lifta.  
lifa i sklopa dole. Idite  
lagano da vas ne vidi



jedins. Pristupite dugme i lift će odtel na  
gornji nivo. Pustite se i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.

Vratite se u lift i kad zatvorite vrata, Dred  
je na krovu. Pustite se i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.

ra. Skočite i uhvatite ivicu otvora, udite u  
hodnik i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.



oko nje dok ne prođe vatra pa skočite na  
ploču. Dođite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.

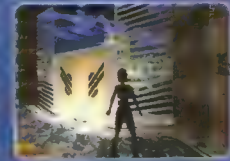
mesta skočite do otvora u zidu, popnite  
se i pustite se do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.



matci. Trčite desno do akvarijuma, on će



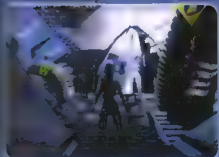
mesto. Popnite se na gornji nivo i pucate  
u vrata i popnite se uz levu rešetku na gor-



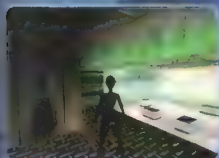
udete u otvor po tajnu. Snajper će pogo-

našto kaže. Nastavite i u hodniku udite na  
ploču. Dođite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče. Do-  
đite do ploče i dođite do ploče.

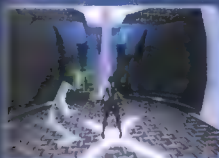




ljepa, ne trčite. U sobi je detektor kretanja i kamera. Ako vas osete, aktiviraće se alarm (u verziji koju smo igrali toga nema). Pridite do sobe sa kutijama, ocvrtaće prozor na platformu (nisi se pukotina). Uspite se u njega i idite u drugi deo sobe.



Nije bomba. Idite do te kutije i uzmi-  
te disk. Sa njim idite do kompjutera na  
platfomu u sobu sa teleportom. Kad ga upo-  
trebite, idite do centra sobe, stanite na X  
i upotrebite IRIS artefakt da se teleportu-  
jete. Naći ćete se u istoj takvoj sobi.



Izidite kroz rupu na podu. Kod rešetke  
koristite dvogled sa maksimalnim zumom

752. Kad uđete, brzo pritisnite prekidač  
da uključite rendgen i izadite iz sobe levo  
kroz mali crveni otvor. Popnite se uz  
rešetku i sidite u hol na samom početku  
nivoa. Uzmite pušku koju ste ostavili  
u hodniku gore i idite na levo pu-

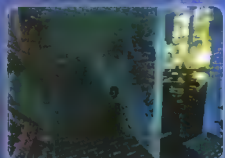


cajite u aparat za gašenje požara. To će  
završiti nivo.

## NIVO 13 - RED ALERT - TOWER BLOCK

Ovaj nivo je prilično bagovit i zato snimaj-  
te ga u više mesta na kartici da vam se  
ne do kraja izgubi.

Dred". Upucajte ga u glavu i naspavite da  
se gore. Druge stepenice će vam se siomi-  
ti pod nogama. Kad helikopter prođe



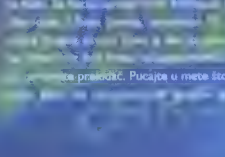
spustite se po njima i pokupite tajnu pa se  
popnite nazad. Sa siomijenih stepenica izi-  
dite mesta skočite na platformu. Odatle, iz za-  
leta na suprotnu i trčite uz stepenice, ali  
ne do kraja nego do sredine, pa skočite.  
Izidite iz tunela i otvorite rešetku na pla-  
tfonu. Kad krenete, idite na levo i uđite



infracrveni mod. Videćete lasere na prola-  
zu desno. Idite levo i sa velike kutije uzmi-  
te municiju. NE DIRAJTE PLAKAČE!

MALE KUTIJE JER NEO  
ZAVRSITE NIVO! Pucajte u  
plakaze gore. Kad pokupite

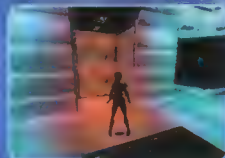
krake i na duže vreme. Prođite kad nest-  
aju.



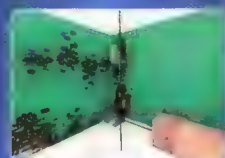
se plakač. Pucajte u mete što

lampica i obojnice vam d-  
završite. Idite u desnu sobu  
isto, ali ovaj put čekaćete mnogo  
mali gas, a vrata će biti zatvorena. A

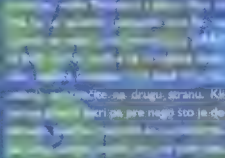
idete brzi i preživite, izadite i trčite  
a hodnika. Kad stignete do kraja hodni-  
ka, idite u sobu desno. Tu pokupite IRA  
dijanom udubljanju u zidu. Opazite



paljivanje konopca. Pazite kad upotre-  
bijavate pušku. Ako je koristite na po-  
plivajućem, na levo i na desno  
GRU. Kad ubijete vojnika koji se šunja  
oko vas, vrata će se zatvoriti i tuda nećete  
moći da prođete. Pokupite svu municiju i  
idite u deo gde se kutije. Iza njih se krije  
najveću kutiju, pokupite municiju i nišani-  
te sa specijalnom puškom u rešetku na  
platfoni. Ispalite konopac i skočite na nje-  
ga. Ljuljajte se prema suprotnom zidu ko-  
ji je oštećen. Skočite na njega i na rukama



idite desno pa u prolaz. Kad izadete,  
godu u glavu au smejućija posle pucanja u  
mese. Idite u levu sobu, samo pokupite

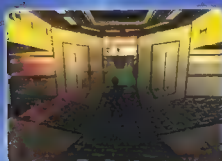


idite sa drugu stranu. Kli-  
tri pa jure negu sto je de-





na konopcu. Zauvuljajte se i vratite iznad vrata. Kada su u otvoru i otključajte prekidačem.



Imate sobu u kojoj se nalazi čelavi robot. U ovoj sobi nikako ne pokušavajte otvoriti vrata. Umesto toga, idite do vrata na levoj strani. Kada ih otvorite, idite do vrata na desnoj strani. Kada ih otvorite, idite do vrata na levoj strani. Kada ih otvorite, idite do vrata na desnoj strani.



Nikako ne izlazite iz ove sobe dok ne zatvorite sva u njoj i nikako se nemojte srušiti. Kada napustite sobu, idite do vrata na levoj strani. Kada ih otvorite, idite do vrata na desnoj strani. Kada ih otvorite, idite do vrata na levoj strani.

te skok iz mesta na koje otvorite prozor. Ako iz zaleća skočite na ko-

ista) i skok bit (left)

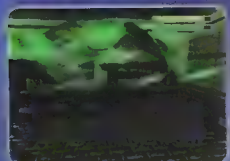
u skok na zemlju najo-  
ju, sa kucije skočite u otvor iz kojeg

zatvara vrata. I ako budete brzi, čelavko će ostati zatvoren i neće moći da vas juri. Ako ne budete brzi, čelavko će vas juri. Ako ne budete brzi, čelavko će vas juri.

z, vi izadite i crčite ekstra brzo (na ravnini). Ako ne budete brzi, čelavko će vas juri. Ako ne budete brzi, čelavko će vas juri. Ako ne budete brzi, čelavko će vas juri.



bu kroz vrata koja su prethodno bila zaključana. Videćete čelavog kroz sta-



na ko-  
ju, sa kucije skočite u otvor iz kojeg

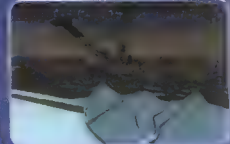
PAD ACCESS KEY, izadite napolje pa

vrata, okrenite se i skočite na zid pa ko-



PAD na vratima i istrčite napolje. Ostalo

ju i da sačekate Tomb Raider 6. A kako



znamo da će biti na-  
stavka, otkrivate  
dok budete gleda-  
li deo animacije iz  
Egipta. Pa srećno  
vam bi-  
lo!



# 3Q

Mihailo Tešić



## Clone Generator

Tehnologija koju ćemo vam ovdje predstaviti uopšte nije više toliko nova stvar, ali je i dalje retkost s obzirom da su u Maju 2001. postojala samo tri mesta u Sjedinjenim Američkim Državama na kojima ste mogli uživati u dostignućima Q Clone Generatora. O čemu se radi i koliko nas plaćaju za ovu bezočnu promociju? Odgovor: niti se o budućnosti i ne plaćaju ništa. Hmm... Q Clone Generator je tehnologija koja se sastoji kako od hardverskih tako i od softverskih noviteta

Tvorac Q Clone Generatora je američka kompanija 3Q koja je ranije bila specijalizovana za medicinske tehnologije (a dalje joj je to primarna delatnost). Sam Q Clone Generator je pokušaj 3Q-a da se uključi u trenutno najbrže rastuću jednu od tehnički najnaprednijih industrija sveta - u industriju digitalne zabave. Q Clone Generator je uređaj koji vam omogućuje da svoj lik vidite u kompjuterskim igrama koje koriste 3D tehnologiju! Naime, Q Clone Generator napravi liči na foto-kabinu. Kada u nju uđete, primetite nekoliko digitalnih kamera raspoređenih pod takvim uglovima koji im omogućavaju da snime ključne tačke na vašem licu. Ove kamere su savršeno sinhronizovane i snimče vas za 8 milisekundi (veoma bitno pošto prilikom ovako brzog snimanja i najmanji pokret lica može da dovede do potpuno pogrešnih proračuna), a Q Clone Generator softver će za 10 sekundi stvoriti izvršnu 3D reprodukciju vašeg lica, snimiti je na CD i vi možete da je nosite kući! Naravno, cela procedura je brza, bezbolna (zaista) i potpuno bezopasna (mada Darko ima maliko čudan sjaj u očima od kada se vratio s E3...). Uglavnom, ovakav 3D snimak vašeg lica 3Q zove "virtuelnim klonom". Ovaj 3D lik se, naravno, može i doradivati - možete sesti dodatni ožiljke, promeniti boju očiju/kose/kože, dodati šminku... (zašto bi neko želeo da ima "virtuelnog klon"?) Naravno da tu priči nije kraj - ideja kompanije 3Q je da svog "virtuelnog klon" koriste u popularnim igrama. Kada ga odnesete kući i ubacite CD u svoj kompjuter, program koji dobijete na disku na kome



vam je snimljen lik omogućava vam i da taj lik ubacite u sve igre koje tera Half-Life (tj. Quake 2) engine, Quake 3 engine, Unreal Tournament engine ili The Sims engine. Tako možete videti sebe kako napucavate allene; ili nalepiti svoje lice na svoj QIII skin - da svi znaju kako izgleda taj zlotvor koji ih railuje sa 3 km; ili vašeg Simsa možete zarista pretvoriti u vaše drugo ja -

tako što će on imati i vaše lice! 3Q je tehnologiju koja nam je omogućila Q Clone Generator razvijao oko pet godina i isprva je ona imala mediconsku namenu (3D snimanje spoljnjih i unutrašnjih organa radi simulacije bolesti i njihovog lečenja) i dalje je, kao što rekossu, u pitanju tehnologija koja nema široku primenu pa ako hoćete da je probate, morate otići u radnju Babbage (američki lanac prodavnica koji se specijalizuje za video igre). Ali, prema poslednjim informacijama koje imamo, Q Clone Generator kabine se za sada nalaze samo u tri Babbage prodavnice - u San Hozue, Plamu (Teksas) i Tukvili (Vašington). Naravno, Q Clone Generator tehnologija je prikazana i na E3 sajmu, a NARAVNO da naš dragi Darko nije odoleo izazovu da postane lik iz igre... Hehe, sada mogu da nalepim njegovu facu na sve botove u QIII i Unreal Tournamentu... Ej, Uroše, je si li' video ovo... Ah, da - evo šta Darko ima da kaže o tom iskustvu

"Bože blagi, kako sam lepi! Čak i u 3D. Čitav postupak je bio veoma brz i bezbolan. Samo sam ušao u kabinu (posle čekanja na red od mekih '2 i po sata), seo u stolicu, oči namestio na krstice i to je to. Obasjalo me je belo svetlo i ja sam pomislio da sam stigao... Zatim sam izašao iz kabine, upisao svoje ime i sačekao par minuta da se nareže CD sa mojim 3D klonom. Rezultat je pred vama, a nadam se da ćete u skoroj budućnosti moći da ga download-ujete sa Bonusovog sajta, pa ako nešto ne valja u časopisu, a vi udrite po glavnom uredniku do mile volje."



"3D Darko"

predstavljamo

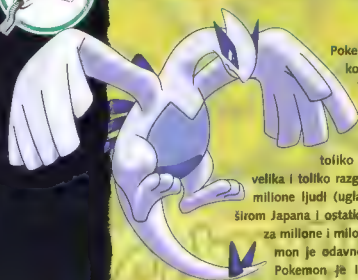
bonus





Mihailo Tešić

# Pokemania



**Pokemon. Zvuči slatko i kad se samo izgovori, zar ne? E, pa iza te nevine reči krije se jedna snaga toliko moćna, toliko velika i toliko razgranata da je već milione ljudi (uglavnom roditelja) širom Japana i ostatka sveta olakšala za milione i milione dolara. Pokemon je odavno više od igre - Pokemon je Industrija, Pokemon je globalni fenomen, Pokemon je za neke postao i način života!**

Ako ste redovan čitalac Bonusa ili ljubitelj igranja na konzolama, postoji velika šansa da ste već čuli za Pokemon, ali da ne znate tačno oko čega se diže tolika frka... Ovdje ćemo se potruditi da vam malo pojasnimo ovaj fenomen i da vas pripremimo za neizbežnu budućnost u kojoj će Pokemoni zavladati vašim umom.

Pokemon je reč nastala skraćivanjem izraza "Pocket Monsters" ili "Pocket Monstaa" (što je japanski izgovor engleskih reči). Da, Pokemon je u osnovi igra. Cela stvar je započela

još davne 1995. kada je japanski dizajner igara zaposlen u Nintendo, Satoshi Tajiri, najzad uspeo da dovrši rad na igri koja je bila ostvarenje njegovih dečakih snova. Naime, Tajiri je kao klinac voleo da hvata insekte i čuva ih u teglarima. Zatim bi (verovatno inspirisan japanskom školom filmova katastrofe u kojima se ogromna čudovišta međusobno bore, pritom razaraajući okolinu - što je najčešće bio nesretni Japan) maštao kako bi bilo strava kad bi mogao da učini da se insekti koje je žarobio bore međusobno. Mladani Satoshi je odrastao, zaposlio se u Nintendo i uspeo da pridobije šefove za ostvarenje svog sna - da napravi igru u kojoj bi igrači sakupljao neakve monstume, trenirao ih i potom se borio protiv drugih igrača, tj. njihovih monstuma. Posle skoro šest godina rada na igri, Pokemon je rođen.

Prvi Pokemon je bio neka čudna mešavina RPG-a i Tamagotija (što beše onaj virtuelni ljubimac koji se kod nas prodavao pod imenom Kobajagi). Počinjali ste igru kao dečak koji živi u gradu Pallet Town i koji želi da postane najbolji trener Pokemona na svetu. A svet u kome se igra događa vrvi od Pokemona i njihovih trenera - štaviše, to je glavna zabava i zanimanje većine stanovništva! Dečak (tj. vi) odlazi kod najvećeg stručnjaka za

Pokemone, profesora Oaka, a profesor mu daje da izabere jednog od tri Pokemona. Pored njega dobijate i Pokéball što je kugla u koju smeštate uhvaćene Pokemone i Pokedex, tj. kompjuter u kojem su pohranjene informacije o raznim Pokemonima koji vrsiljaju svetom. I avantura počinje... Vaš cilj je da Vi vrsiljate svetom, sakupite sve Pokemone, pobedite sve Pokemon trenere i tako postanete NAJBOLJI A Pokemoni tokom vremena i kroz borbe evoluiraju i menjaju se.

Naravno, Pokemon je izvorno napravljen za Nintendo Game Boy. Kažem naravno: pošto nije postojala (a ni danas ne postoji) bolja konzola za takvu igru kao što je Pokemon. Vidite, jedna sitnica koja ceo Pokemon uzdiže do nečeg što je više od igre je, što se Pokemon odmah na početku pojavio u dve verzije - Crvenoj i Plavoj. A verzije su se razlikovale! U svakoj se moglo naći nekoliko Pokemona kojih u drugoj nema! A u svakom gradu u koji dodete: u igri postoji jedna kuća u kojoj vam ljubazna domaćica kaže da je "ova kuća za vas samo ako imate prijatelja i fink kabi." Fora je u tome što

nikako ne možete da sakupite sve

Pokemone osim ako nemate obe verzije i ne igrate ih do besomučnosti, ali to nije poenta - mnogo vam je lakše da se povežete preko

link kabi sa drugarom i

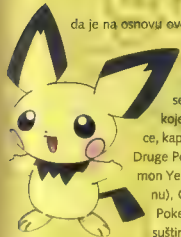
vidite koje Pokemone on ima, a potom da ga izazovete, pobedite i izmete mu nekog Pokemona koji vam fali. Naravno da ćete pre juriti one koji imaju verziju Pokemona koja je drugačija od vaše.

Ova divna ideja je bila ključ uspeha - kombinovanje RPG video igre sa Tamagotijem, sakupljanjem nečega i potrebom da se igrate sa i protiv drugih ljudi. Nije čudo

# POKÉMON



igre bez struje



da je na osnovu ovog jednostavnog koncepta izraslo još čudo stvari - od raznih drugih Pokémon igara, preko crtane serije pa do svih zekalica koje idu uz to: igračke, majice, kape, igre s karticama itd. itd. Druge Pokémon igre bile su Pokémon Yellow, Green (samo u Japanu), Gold i Silver, a najnoviji je Pokémon Crystal. Sve ovo je u suštini ista igra, ali svaka sa finim razlikama - naravno, kasnije verzije imaju poboljšanja u grafici i načinu igranja (ako ništa drugo, Gold i Silver su za Game Boy Color, pa se bolja grafika podrazumeva), silne dodatne fore (kao što je mogućnost vožnje skejta ili uvođenje polova za vaše Pokémone tako da ih možete razmnožavati što dodaje još jednu novu dimenziju igri) i naravno, što je najbitnije - svaka ima neke nove Pokémone ili načine za njihovo dobijanje! Igre koje su "inšpirisane" Pokémonom su se sve pojavile na Nintendo 64 - to su listom blesave i originalne igre: na primer Pikachu Genki De chu u kojoj najpopularnijeg od svih Pokémona, slatkog Pikachu, navodite glasom da izvršava neke radnje; zatim Pokémon Snap u kojoj vam je zadatak fotografisati Pokémone umesto da ih hvatate; pa Pokémon Stadium I i II što je igra koja je spojila Game Boy i Nintendo 64. I u ovoj igri je poenta borba Pokémona, ali - sve u prelepom 3D okruženju i, što je bitnije, ako imate zadatak GB64 Pak, možete u ovu igru ubaciti Pokémone

koje ste sakupili i trenirali u Pokémon Game Boy ign! Od drugih proizvoda koji nose Pokémon oznaku najuspešnija i najkontroverznija je bila cetrana TV serija (krnisanana s tri dugometražna crtača koji su u američkim bioskopima zaradili oko 200 miliona dolara). Osnovni zaplet crtača je isti kao i u igri. Glavni junak se zove Ash, a njegov prvi Pokémon je - Pikachu! Pored njega, tu je i Misty, devojčica kojoj je Ash upropastio bicikl pa mu se ona prišljamačila dok joj ga ne otplati, a tu su i Brock, Todd i mnogi drugi. Oni se bore protiv zlog Team Rocketa što je grupa zlotvora koja hoće da porobi i sakupi sve Pokémone (Hmmm, a šta vi u igri radite?). A tu je i Gary Oak, večiti rival, pokvareni dečko koji je počeo svoj trening isto kad i Ash i u svemu želi da bude bolji. Sve u svemu, to isto možete videti i u najboljoj kopiji Pokémona, crtaču Digi-mon koji se emituje i na našoj televiziji. Pokémon crtač je užasno popularan u Americi i Japanu, ali je izazvao i probleme Nintendo - naime, čuveni incident koji se dogodio 16. decembra 1997. je zamalo došao glave celoj Pokémon ideji. Dogodio se to da je u Japanu tokom gledanje jedne epizode Pokémona u kojoj ima puno svetlosnih efekata oko 700 dece doživelo neku vrstu epileptičnog napada! Nintendo je nekako uspeo da izgladi celu stvar, a i popularnost Pokémona je već bila prevelika tako da je emitovanje serije nastavljeno u aprilu sledeće godine. Već tada je Pokémon bio nezaustavljiv, a sada... ko zna šta nas tek čeka?■



## Kako da nabavite neki od starih brojeva?



## boNUS-a

Iskoristite možda poslednju šansu da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 2,3 i 7!

Nabavite komplet brojeva 2-7 i ceni od samo



**KOMPLET od 2-10 broja je samo 530 dinara + PTT!**

Telefoni redakcije:

**011/340 77 12, 340 77 36**

**boNUS**

77



# STROGO POV.



## Simpsons Wrestling



### Homereee, majstoreee ...

#### Šifra za varanje

Na "Pritisnite Start" ekranu, pritisni O, Gore(2), Dole(2), Levo, Desno, Levo, Desno da otključaš "Bonus Match Gore" opciju u glavnom meniju. Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se sledeće reči u vrhu ekrana: "Bonus Match Up". "Bonus Match Up" opcija ti dozvoljava da igraš kao bilo koji lik i da izabereš bilo koju arenu. Uspešno završi napad, odbranu i champion krug.

#### Rvi se kao Bumblebee Man

Igraj u novom krugu za napad i pobedi Bumblebee Man-a, zatim se usnimi da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

#### Rvi se kao Moe

Igraj u krugu odbrane i pobedi Moe-a, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

#### Rvi se kao Profesor Frink

Igraj u šampion krugu i pobedi Profesora Frinka, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

#### Rvi se kao Ned Flanders

Igraj u šampion krugu i pobedi Neda Flandersa, zatim snimi igru da ga otključaš na ekranu za izbor likova.

## Record Of Lodoss War



### Čarobne kutije

#### Extra nivo

Upotrebi kutiju u Blacksmith prodavnicu da sakupiš extra predmete u inventaru.

#### Novi predmeti iz kutije

Snimi igru pre otvaranja kutije. Ako ne dobiješ dragoceni predmet, resetuj igru, učitaj ponovo snimljenu poziciju i ponovo otvori kutiju. Većina kutija će davati predmete beskonačno.

## Pokemon Puzzle League



### Varanje, treneri, bedževi ...

#### Cheat mod

Na naslovnom ekranu drži Z i pritisni A, B, R, A(2), B, R, A da otključaš sve selekcije na Puzzle University.

#### High speed marathon mod

Na naslovnom ekranu drži Z i pritisni B, A, L(2) da bi mogao da startuješ sa maksimalnom brzinom 99 u maraton modu. Ili, najmanji skor 10.000 u vremenskoj zoni.

#### Bonus treneri

Na ekranu za izbor likova, drži L + R + Z na prvom i drugom kontroleru da otključaš trenere označene sa "?". Ili, uspešno završi Spa Service igru.

#### Mewtwo-ov nivo

Na ekranu za izbor trenera drži Z i pritisni B, Up, L, B, A, Start, A, Up, R da startuješ igru na Mewtwo-om nivou. Prvi igrač biće Ash, drugi Mewtwo. Ili, uspešno završi igru na S-Hard težini igranja.

#### V-Hard setovanje težine igranja

Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni L(2), A, B da otključaš V-Hard težinu igranja. Ili, uspešno završi igru na Hard težini.

#### S-Hard težina igranja

Na ekranu za izbor težine igranja drži Z i pritisni R, L, A, B da otključaš S-Hard težinu. Ili, uspešno završi igru na V-Hard težini.

#### Podrugljivi protivnik

Selektuj bilo koji mod igrača. Uzmi jednog igrača, zatim pritisakaj A.

#### Bedževi

Pobedi jednog od ponuđenih protivnika da osvojiš određenu značku:

Lik	Značka
Brock	Boulder
Misty	Cascade
Lt. Surge	Thunder
Koga	Sould
Erika	Rainbow
Sabrina	Marsh
Blaine	Volcano
Giovanni	Earth

# trikovi



## Crash Bandicoot 2



### Bonus maska, dodatni nivoi ...

#### Ponovo poseti Boss platforme

Stani na srednju platformu u warp sobi. Zatim drži **L** + **R** + **X** + **R2** + **Δ** i pritisni Gore kad Crash skoči gore ili dole. Napomena: Možeš se vratiti do Boss-ova samo ako ste se već susreli.

#### Bonus vudu maska

Kad izgubiš život, drži Gore + **O** dok se Crash ponovo ne pomeri. Ill kad si u warp tunelu, pritisni X(2), zatim drži X + Gore. Pusti tastere kad Crash dobije vudu masku pošto izgubi sledeći život.

#### Extra nivoi

Na nivou "Unbearable", kad drugi polarni medved padne sa mosta uskoči za njim da uđe u bonus nivo.

Na nivou "Turtle Woods", posle "Check Point" kutije nalazi se nemougaio sa ludačkim likom. Uradi Belly-flop na njega i Crash će upasti u novi nivo.

#### Extra životi

U drugoj warp sobi (nivo 6-10), skoči na glavu bebe polarnog medveda da sakupiš 10 extra života.

## Game Boy Advance System



### Upoznajte konzolu - podešavanja

#### Podesi veličinu ekrana

Pritisni L za širi ekran i R da vratiš u normalu dok igraš Game Boy ili Game Boy Color.

#### In-game reset

Za vreme igre pritisni A + B + Start + Select da resetuješ većinu Game Boy, Game Boy Color, i Game Boy Advance.

#### Pauziraj učitavanje

Na uvodnom ekranu posle prvog zvuka (swoosh), pritisni Start + Select. Nintendov logo će nestati ako se pauzira zvuk, kao važi i za sistem. Zatim pritisni bilo koje dugme posle drugog zvuka (ping), da se vrati Nintendov logo sa zvukom i igra će nastaviti učitavanje. Napomena: Ovo radi samo na Game Boy Advance igricama. Ova mogućnost je raspoloživa kad ste povezani u neku od Game Boy Advance igara za više igrača, koja podržava samo jednu kartu, bez izlaženja iz sistema.

#### Ostale boje

Boje sa bojama se mogu koristiti u Game Boy logou ukucavanjem sledećih kombinacija:

Gore: Bright Red Up + A: Red Up + B: Dark Red Down: Pastel Down + A: Orange Down + B: Gold Left: Bright Blue Left + A: Dark Blue Left + B: Grey Right: Bright Green Right + A: Dark Green Right + B: Invert Colors



## World's Scariest Police Chases



### Šifra za varanje

Na naslovnom ekranu pritisni Levo, Desno, **L**, **R**, **O**, **□**, **R2**, **R2**. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk. Sva oružja u free patrol modu i svi bonus item meniji će biti otključani.

## Top Gear: Dare Devil



### Promenite crtež, otključajte drugi auto

#### Drugi crtež na kolima

U glavnom meniju pritisni Dole, **□**, Dole, **R**, Levo(2), Gore, Levo, **O**(2), **R2**, **L** da promeniš crtež na kolima pre početka igre.

#### Motion blur mod

U glavnom meniju pritisni Gore, Levo, **O**, Dole, Levo, **□**, Gore, Dole, Levo, Levo, **O**, **□** da otključaš "Motion Blur" selekciju u meniju sa opcijama.

#### Geeze auto

Sakupi sve novčiće u Rome nivou 1 da otključaš Geeze auto.

#### P-nut auto

Sakupi sve novčiće u Rome nivou 2 da otključaš P-nut auto (Mini Cooper).

#### Froggy auto

Sakupi sve novčiće u Rome nivou 3 da otključaš Froggy auto.

#### Super Genius auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 1 da otključaš Super Genius auto (Smart Car).

#### Kornjača auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 2 da otključaš Turtle auto (VW Beetle Convertible).

#### Rikošet auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 3 da otključaš Ricochet auto (Audi TT).

#### Fang auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 4 da otključaš Fang auto (Mazda MR2 Spyder).

#### Road Shark auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 5 da otključaš Road Shark auto (Honda S2000).

#### Portabello auto

Sakupi sve novčiće u Tokyo nivou 1 da otključaš Portabello auto (Lotus Elise).

#### Street Eagle auto

Sakupi sve novčiće u Tokyo nivou 2 da otključaš Street Eagle auto (Porsche 911).

#### Black Widow auto

Sakupi sve novčiće u London nivou 3 da otključaš Black Widow auto (Plymouth Prowler).



## 007 The World Is Not Enough



### Dem Bondu je mali svet

#### Nevidljivost

Uspješno završi Meltdown nivo na "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

#### Sva oružja

Uspješno završi Turncoat nivo na "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

#### Neograničena municija

Uspješno završi Fallen Angel nivo na "007" nivou težine sa najvećim skorom.

#### Power guns

Uspješno završi Flashpoint nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najvećim skorom.

#### Power goons

Uspješno završi Russian Roulette nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najboljim vremenom.

#### Quiet bond

Uspješno završi Villa nivo na "Agent" ili "007" nivou težine sa najvećim skorom.

## Incoming



### Šifra za varanje

U glavnom meniju, pritisni Gore, Dole, Levo, Desno, X, Gore, Dole, Levo, Desno, Y da ti prikaže meni sa šifrom sa opcijama koje uključuju izbor nivoa, neograničene živote, neograničene štitove i dr.

## Clock Tower 2: The Struggle Within



### Sahat kula - drugi deo

Napomena: Igra ima naslov i Clock Tower: Ghost Head.

#### Neograničena moćna čarolija

Na naslovnom ekranu drži **[L]** + **[R]** + **[R]** + **[R]** i startuj igru.

#### Obuci školsku uniformu

Na naslovnom ekranu drži **[L]** + **[R]** + Select + **[Δ]** i startuj igru.

#### Extra mod

Osvoji "A" krajnji čin da otključaš "Extra Mode" opciju na naslovnom ekranu. Ovaj novi mod sadrži selekcije za "Time Attack" i "Score Attack" mini-igre.

#### Vidi biografije likova

Otključaj svih 13 završetaka, zatim selektuj "Pamphlet" mod. Nova "Guide" opcija će dati podatke za svaki lik.

## Fur Fighters: Viggo's Revenge



### Skriveni multi-player nivo

Na prvom nivou u New Quack City-ju u sobi sa kompjuterima nalazi se kompjuter koji je eksplozivan. Guraj ga dok ne eksplodira i otključaš tajni multi-player nivo. Napomena: Tvoja zelena meta će postati crvena na pomenutom kompjuteru. Meta će pocrveneti ako pogodiš nešto i izazoveš reakciju - imaj to na umu dok istražuješ.

## Crazy Taxi 2



### Ludi takski po drugi put

#### Onemogućiti indikator strela

Kad se pojavi izborni ekran drži Start i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se poruka "No Arrows" u donjem levom uglu.

#### Onemogućiti indikator destinacije

Kad se pojavi izborni ekran drži Y i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se poruka "No Destination Mark" u donjem levom uglu.

#### Expert mod

Kad se pojavi izborni ekran drži Start + Y i pritisni A. Ako pravilno uneseš šifru, pojaviće se reč "Expert" u donjem levom uglu. U ovom modu se neće pojaviti indikatori za strele ili za stop.

#### Alternativni displej

Za vreme igre pritisni B na 3. kontroleru da prebaci displej u prvo lice. Pritisni Y na 3. kontroleru da promeniš ugao kamere. Pritisni X na istom kontroleru da vidiš brzinometer. Pritisni A na istom kontroleru da resetuješ displej. Pritisni L da promeniš boju strele.

#### Oko Apple mape

Uspješno završi prvi niz u mini igrama (5-1 do 5-5) u Crazy Pyramid modu da otključaš Around Apple mapu.

#### Mala Apple mapa

Uspješno završi drugi niz u mini igrama (4-1 do 4-4) u Crazy Pyramid modu da otključaš Small Apple mapu.

#### Poguraj bicikl

Uspješno završi treći niz u mini igrama (3-1 do 3-3) u Crazy Pyramid modu da otključaš guranje bicikla. Pritisni L i R na ekranu za izbor likova to toggle between the push bike.

#### Baby šetnja

Uspješno završi četvrti niz u mini igrama (2-1 i 2-2) u Crazy Pyramid modu da otključaš baby stroller. Pritisni L i R na ekranu za izbor likova to toggle between the baby stroller.

#### Original likovi

Uspješno završi česti niz u mini igri (S-S) u Crazy Pyramid modu da otključaš sva 4 original karaktera (Axel, Gena, B.D. Joe, Gus) iz prvog Crazy Taxi-ja.

## Spawn: The Eternal



### Učinite većitog neranjivim

Pauziraj igru i drži sledeće tastere:

Preskoči nivo - **[L1] + [R1] + [L2] + [R2]** i pritisni  $\Delta$ , X,  $\square$ , O (3).  
 Nevidljivost - **[L1] + [R1]** i pritisni  $\Delta$  (2), X (2),  $\square$ , O.  
 Popuni energiju - **[L2] + [R2]** i pritisni  $\Delta$ , O,  $\square$ , X,  $\Delta$ , X.  
 Sivi predmeti - **[L3] + [R3]** i pritisni X,  $\square$ , O,  $\Delta$ ,  $\square$ , O.  
 Nevidljivost - **[L1] + [R1]** i pritisni  $\square$  (2), O (2),  $\Delta$ , X.

### Resetuj fizičku spremnost

**[L1] + [R1]** i pritisni X, O,  $\Delta$ ,  $\square$ , X, O

### Resetuj magičnu spremnost

**[L1] + [R1]** i pritisni  $\Delta$ , O, X,  $\square$ ,  $\Delta$ , O.

### Ograničena obnova energije

Za vreme igre pritisni **[L1] + [L2]** da obnoviš energiju ograničeni broj puta.

### Specijalni napadi

Završi jednu od sekvenci da možeš da koristiš željeni napad:

#### Napad

Desno Cross  
 Elbow Smash  
 Desno Power  
 Levo Power  
 FireBall  
 Magical Blast  
 Hell Gauntlet  
 Ice Blast

#### Sekvenca

Napred, Napred,  $\Delta$   
 Napred, Napred,  $\square$   
 Udarac napred, Napred, O  
 Udarac napred, Napred, X  
 Nazad, Nazad, Dole, Dole, X  
 Nazad, Napred,  $\square$   
 Nazad, Napred,  $\Delta$   
 Napred, Napred, Dole, Dole, O

## C&C: Red Alert - Retaliation



### Mravlje misije? Hm a šta je to?

Napomena: Igra ima i naslov Command And Conquer: Tesla Mission.

#### Mravlje misije

Secuj težinu nivoa na "Hard", izaberi "Campaigns", i idi u Englesku da pristupiš mravljim misijama.

#### Šifre za varanje

Klikni na "Team" dugme sa O (ili sa onim tasterom koji je konfigurisao kao "Cancel") ili desno dugme miša. Onda pomeri pointer preko sledećih ikona na tool baru i pritisni O ("Cancel") ili desno dugme miša na svakoj:

**Nevidljivost** - "□", "X", "O", "X", "Δ", "Δ".

**Nuklearni napad** - "O", "X", "O", "O", "X", "□".

**Parabomba** - "X", "X", "X", "O", "Δ", "□".

**Chronoshift** - "□", "O", "Δ", "X", "O", "O".

**Novac** - "X", "X", "□", "O", "O", "O".

**Brza pobeda** - "O", "O", "Δ", "X", "X", "□".

**Izgubi misiju** - "O", "X", "O", "□", "□", "X".

**Zameni zlato građanima** - "□", "X", "□", "X", "□", "X".

**Građani imaju imena** - "□", "□", "O", "O", "Δ", "Δ".

**Puna mapa** - "Δ", "Δ", "X", "O", "Δ", "□".

## The Mummy



### Malo ste čekali ali vredi

Pauziraj igru i selektuj "Quit". Selektuj "Replay Level" na sledećem ekranu, odaberi "Bonus Game Modes".

#### Sva oružja

Pritisni O,  $\square$ , O, X (2),  $\Delta$  (2),  $\square$ . Ili, uspešno završi igru sa bilo kojim procentom.

#### Bonus nivo

Pritisni  $\Delta$ , X,  $\Delta$ , O,  $\square$ ,  $\Delta$ , O, X. Ili, uspešno završi najmanje 50% igre da otključaš Cairo nivo.

#### Neograničena municija

Pritisni X,  $\Delta$ , X,  $\square$ , O,  $\Delta$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ . Ili, uspešno završi najmanje 55% igre.

#### Neograničeni životi

Pritisni O (2),  $\Delta$ , O, X,  $\square$  (2), X. Ili, uspešno završi najmanje 60% igre.

#### Nevidljivost

Pritisni  $\Delta$ , X, O (2),  $\square$ , X,  $\Delta$ ,  $\square$ . Ili, uspešno završi najmanje 65% igre.

#### Sve šifre

Uspešno završi 78% igre.

STROGO POV.

## Dead Or Alive 2: Hardcore



### Razne tajne mrtvih

#### Porast jubbling-a

Udi u meni sa opcijama i izaberi setovanje koje ti dozvoljava da odrediš svoje godine između 13. i 99. Uvećavaj svoje godine da vidiš više jubbling-a.

#### Igraj kao Bayman

Uspešno završi story mod sa svim likovima na easy težini da otključaš Bayman-a u svim modovima osim u story modu. Ili, uspešno završi story mod 30 puta sa bilo kojom kombinacijom likova.

#### Igraj kao Tengu

Sakupi 10 zvezda u survival modu da otključaš Tengu-a u svim modovima osim u story modu. Ili, uspešno završi story mod 200 puta sa bilo kojom kombinacijom likova.

#### Rastući krediti

Uspešno završi story mod sa svim likovima na najtežoj težini igranja.

#### CG Gallery

Uspešno završi team mod sa 5 likova da otključaš CG Gallery.





## Worms Armageddon

### Ekstremno opasni crvi

#### Šifra za varanje

Završi jedan od zadataka da otključaš određene mogućnosti koje su možda bile nedostupne:

#### Crvi krvare kad ih pogodiš

Osvoji zlatnu medalju u Basic Training modu

#### Vodena ovca

Osvoji zlatnu medalju u Super Sheep Racing training modu

#### Bolji dugački luk

Osvoji zlatnu medalju u Euthanasia training modu

#### Bolja pumparica

Osvoji zlatnu medalju u Rifle Range training modu

#### Bolja granata

Osvoji zlatnu medalju u Artillery Range training modu

#### U svakom polju sa oružjem je ovca

Osvoji zlatnu medalju u Crazy Crates training modu

#### Nevidljivost

Osvoji Elitni čin u Deathmatch modu

#### Laser - Završi misiju 4

#### Jetpack - Završi misiju 8

#### Brzi hod - Završi misiju 13

#### Nevidljivost u mrežnom igranju - Završi misiju 16

#### Loša gravitacija - Završi misiju 20

#### Neuništivi pejzaž - Završi misiju 25

#### Super Banana Bomb poboljšanje - Završi misiju 33

#### Pune Wormage opcije igranja

Zlatna medalja i Elitni čin u svemu

## Kao The Kangaroo

### Kobajagi kengur

Učitaj ekran sa mapom za vreme igre, zatim drži L + R i pritisni:

Preskoči nivo - Gore(2), Levo, Dole, X.

Selektuj nivo - Gore, Dole, Desno, Levo, Gore, X.

Neograničen život - Dole, Levo, B, Levo, B(2).

Neograničena energija - Dole, B(2), A, Gore, Levo, Desno.

Neograničeni checkpointi - Gore, Desno, Dole, Desno, Levo, A.

Neograničene rukavice - Dole, Desno, Gore, Desno, Levo, B.

Extra život - Dole, A, Gore, Levo, A.

Extra checkpoint - Gore, Desno, Dole, Levo, A.

Extra rukavica - Dole, Desno, Levo, Dole, A.

## Die Hard Trilogy

### Udri barabe!

#### Die Hard 1

#### Šifre za varanje

Pauziraj igru, odaberi quit opciju, zatim drži R dok unosiš jedan od sledećih kodova:

Nevidljivost - Desno, Gore, Dole, □.

50 granata i 5 metaka - Desno, □, Dole, O.

15 metaka - Dole, □(2), Desno.

Debeli mod - Desno, □(2), Dole.

Kostur mod - Δ (10), Desno(4).

Luckasti mod - Dole, O(2), Dole, Δ, Dole.

Neprijatelji naoružani pištolima pucaće kroz noge

Neprijatelji odlete kad ih ubijete - Dole, □, Δ, Dole.

Zameni Gore i Dole - Desno, □, Δ, Desno.

Prikaži koordinate - Levo, O, Dole, □.

Čudni zvuci prilikom umiranja - O(2), □(2), Desno.

Neograničena municija i razni pištolji

Desno, Gore, Dole(2), □, Desno.

Ponovi šifru da dobiješ razna oružja i neograničenu municiju

#### Die Hard 2

Nevidljivost - Dole, Δ, Desno, □.

Jednom tvoj poslednji pucanj nestaje i ti postaješ nevidljiv

Map editor i nevidljivost - Desno, Gore, Dole, □.

Pritisni Start i selektuj "Use Map Editor" opciju da promeniš igru

99 raketa i granata - Desno, □, Levo, O, Δ, Dole.

Debeli mod - Levo, Δ, Desno, Dole.

Kostur mod - Dole, □, Δ, Dole.

Fergus mod - O, Dole(2), □, X, □. Svi će imati istu glavu

Bereta sa neograničenom municijom

Na početku nivoa, upucaj helikopter koji se pojavljuje sa leve strane ekrana

Bereta, koja je dvaput moćnija od ručnog pištolja, pašće kad se uništi helikopter

#### Die Hard 3

Nevidljivost i fergus mod - O, Dole, Dole, Δ, X, □.

Debeli mod - Levo, Δ, Desno, Dole. Kola će dobiti na veličini.

Flat mod - Dole, Gore, Levo(2), Dole, Gore, Levo(2), Dole,

Gore, Levo(2).

Slow motion - Levo, Gore, Levo(2), □, Dole.

Super slow motion - O, Dole(2), □, Desno.

UFO mod - Desno, □, Δ, Dole, X(3).

999 turbo - O(2), □(2), Dole(2), X(2).

Neograničeni životi - Levo, O, Gore, Dole, □, Desno.

Pogled sa neba - O, Desno, Dole, □, Δ, Levo.

Turbo dugme je sada dugme za lansiranje

Chase pogled - Dole, O, Dole, O.

Plivajući auto - Desno, □, Levo, Δ, X, □, Dole.

Kao doostak plivajućim kolima, zgrade se pojavljuju oštećene i srušene.

Fuzzy auto kocka - Desno, O, Levo(2), □, Dole. Pogled iznutra

prikazuje dva modela automobila ili dve fuzzy kocke koje vise na vrhu

Oblačno nebo - Dole, □, Δ, Desno.



## WinBack: Covert Operations



### Drugi modovi, svi likovi

Mapomena: Igra ima i naslov Operation WinBack.

Mapomena: Šifra treba da se unese pre početka uvodnog moda.

#### Probni mod

Na "Press Start" ekranu, brzo pritisni Gore, Dole(2), Levo(3), Levo(4), zatim drži **Δ** i pritisni Start da otključaš probni mod. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod omogućava igranje bilo kog nivoa u igri.

#### Mod iznenaadne smrti

Na "Press Start" ekranu brzo pritisni **R2**, **R2**, **L2**, **R2**, **O**, **Δ**, **O**, **Δ**, zatim drži **Δ** i pritisni Start da otključaš mod iznenaadne smrti. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod omogućava protivnicima i vašem liku da budu ubijeni jednim hicem.

#### Max power mod

Na "Press Start" ekranu, brzo pritisni **L1**, **R2**, **L2**, **R2**, **L2**, **Δ**, **O**, **Δ**, **O**, zatim drži **Δ** i pritisni Start da otključaš max power mod. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Ovaj mod ti omogućava da startuješ sa svim oružjem i neograničenom municijom.

#### Svi multi-player likovi

Na "Press Start" ekranu brzo pritisni Gore, Dole(2), Levo(3), Levo(4), zatim drži **O** i pritisni Start da otključaš sve Boss-ove, kao i inženjere i nekoliko vojnika u multi-player modu. Ako pravilno uneseš šifru čućeš pucanj. Većina Boss-ova ima neobične puške koje neće biti od velike pomoći protiv zidova i dr. **Δ** uspešno završi igru na easy i normal težini.

#### Max moć, iznenaдна smrt, probni modovi

Uspešno završi igru na hard težini da otključaš max power, sudden death i trial modove.

## Simpsons: Treehouse Of Horror



### Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	FWXCKJXGLWN
3	TNSLRYJGWVW
4	BXPGCFYJWB
5	WSQJLTQFYWK
6	NPKYGBKTFWQ
7	XQRJFWRBTWP

## Silent Hill



### Extra Opcije

Uđi u "Option" ekran iz glavnog menija i pritisni **L1**, **L2**, **R1** ili **R2**. Zatim će se na "Extra Options" meniju pojaviti opcije:

Weapon Control: Pritisnite/Switch  
 Blood Color: Normal/Green/Violet/Black  
 View Control: Normal/Reverse  
 Retreat Turn: Normal/Reverse  
 Walk/Run Control: Normal/Reverse  
 Auto Aiming: On/Off

Uspešno završi igru jednom i usnimi se. Zatim učitaj snimljenu igru i uđi u "Option" ekran iz glavnog menija i pritisni **L1**, **L2**, **R1** ili **R2**.

Zatim će se "Expand Option" meni pojaviti sa dve nove opcije:

View Mode: Normal/Self  
 Bullet Adjust: x1/x2

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritorije Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i smuti tap za 4 igrača

tel. 011/417-624, 063/321-123

Prodajem PS one sa 29 CD-ova i dva originalna kal

Stojanović Danijel, 027/25-199

Razmenjujem CD-ove za PSX, DC i PC!

Prodrag, 397-08-38

Kupujem ketrizde za Super Nitendo: Donkey Kong Country 3, Final Fantasy IV, Chrono Trigger, Starwing 2, Ultimate M. Komat 3

Dušan Milosavljević, 037/892-448

Menjam CD-ove (PC, PSX, DC) za vokmen, diskmen, ketrizde za GB.

Prodrag, 397-08-39-38

Prodajem originalne diskove PAL verzije za SONY 21

Sima 063/722-253

Prodajem tri ketrizda za Game Boy u izuzetnom stanju!

Vuk 554-661

Prodajem PS1, mini konzola, 2 originalna analogna džojstika, 23 igrice boot disk i ugrađeni čip 250 dm! Kupcu poklanjam sve brojeve Bonusa!

Marko 026/522-622

Kupujem ketrizde: Donkey Kong Country 3, Chrono Trigger, Ultimate mortal Komat 3, Starwing 2 za SUPER NINTENDO!

Dušan 037/892-448

Prodajem Sega Mega sa dva džojstika i igricama Sonic i Mortal Komat 3, 25dm!

Peda, 026/831-470

Prodajem nov Game Boy Color povoljno!

Darko 034/37-09-28

Menjam Super Nitendo sa dva džojstika i dva

ketrizda (može i više ketrizda u zavisnosti od ponude) u odličnom stanju za Game Boy Color u dobrom stanju sa ispravljačem i bar jednim ketrizdom.

Filip 067/534-989, Pljevlja

Menjam ketrizde Sega Game Gear, ketrizde za Game Boy i Game Boy Color!

Milan 027/380-714

Menjam Sony Playstation star 3 meseca sa 16 diskova i memory card od 15 blokova za SEGU dreamcast

Aleksandar, Tel: 019/779-349

Prodajem PSX sa standardnim džojstikom i 20 igara po želji

Dino 3615-253

Menjam igru Goldeneye 007 (za N64, naravno) za Zeldu ili Banjo kazooie ili Jet Force Gemini. A ISS 64 za Mario 64 ili Mario Kart 64 ili Wave race 64 ili Diddy Kong Racing ili bilo koju drugu. P.S. Obe igre dajem za Zeldu-Majora's Mask. Javite se na

033/54-532 Tražite Miljana.



# FINAL FANTASY

The Spirits Within

**Glasovne Uloge:** Alec Baldwin, Steve Buscemi, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames, Ming NA  
**Režija:** Tetsuya Nomura, Takashi Nozue  
**Scenario:** Al Reinert, Jeff Vintar  
**Producent:** Jun Aida, Chris Lee  
**Trajanje:** 115 min



Ko li rekao da će i taj trenutak napad doći? Trenutak koji sam iščekivao već više od godinu dana! Filmske aspiracije Squarea su moglo liti poneki onima koji su igrali njihovo novije RPG igre. Final Fantasy serijal neporecivo odaje filmski utisak kao svojim zapletom tj. načinom na koji se priča u igri odvija (pazite na te tokove radnje, flešbekovi, preokreti i još sto čuda koja bi se bez problema mogla naći u nekom ostvarenju srealne umetnosti) tako i silnim filmskim sekvencama tj. animacijama. "Majmami" iz Squarea su poslednjih godina umeće pravljenja kompjuterskih animiranih slika doveli do perfekcije i sledeći ko-



U skladu sa aktuelnim tokovima legalizacije svih CD, video, muzičkih i DVD izdaja na domaćem tržištu, distributerska kuća TUCK je od 12. jula počela sa izdavanjem prvih legalnih DVD naslova za naše prostore sa srpskim naslovima i po svetskim standardima. Prva četiri izdanja su nešto stariji naslovi "Matrix", "Večiti osvetnici", "Smrtonosno oružje 4" i "Magnolija (dupli disk). Do kraja godine planira se izdavanje preko 500 naslova koji će obuhvatiti i najnovije naslove.

## Matrix

**Uloge:** Keanu Reeves, Lawrence Fishburne  
**Režija:** Braća Wachowski  
**Trajanje:** 136 min  
**Standardne DVD opcije:** Trenutno pretraživanje scena  
 Widescreen mod  
**Izbor jezika:** engleski, španski  
**Izbor titlova:** engleski, hrvatski, španski, portugalski, hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski  
**Specijalni dodaci:** - HBO TV specijal Stvaranje Matrice  
 - Pratite belog zeca ili uzmite crvenu pilulu za misteriozne skrivene dodatke  
 - Filmografije  
**Specijalni dodaci za PC DVD-ROM:** Da li ste izabrali?  
 Scenano: storibord, eseji o filmu  
 Znate li kung fu?  
 Chat room sa stvarnim gostima



**Percepcija:** Naš svakodnevni svet je stvarnost. **Stvarnost:** Taj svet je varka, namerna prevara mašina veštačke inteligencije koje nas kontrolišu. **Neverovatna akcija:** Fantastični vizuelni efekti. Kianu Rives i Laurence Fishburn vode borbu za oslobođenje čovečanstva u Matrix-u revolucionarnom sajber tileru braće Wachowski ("Skok"). Zaplet je izuzetan, specijalni efekti uspostavljaju nove standarde u filmskoj produkciji - film je jednostavno savršen. ■



film i dvd



...da to znarije privlače u stvaranje celovečernjeg filma. A zašto i film ne padao Final Fantasy kanonu, njihovoj popularnijoj licenci? Posebno zato što FF nemaju veze jedna s drugom po pitanju...

...je Square pod dirigentskom palicom Nobuho Sakaguchija, producenta Final Fantasy igara (a u filmu potpisan kao producent), rešio da se upusti u stvaranje istoimene umetnosti: pravljenje prvog filma koji će biti kompletan u CGI (Computer Generated Images) maniru, ali s nametom da bude "realističan". (Dosađajući CGI filmovi kao što su Story, Antz i sl. su uvek ispunjavali ulogu "crtača"). Naravno, film je daleko od "realističnog" - zaboga, žanr mu je SF. Ali je normalno - svi vi koji ste očekivali nekakav manga-cyber-fantasy, znajte da je Square ipak ciljao na neku "mainstream" (pa i američku) publiku koja verovatno ne bi mogla da svrati koncepte koje mi svakodnevno susrećemo u japanskim RPG-ovima. Čist, SF žanr je dopustio Squareovcima da se razmašu po pitanju vizuelne kreativnosti. I to je dobro - inače bi film malo gubio svojom poentu. Ko bi želeo da gleda "Taksistu" ili "Mostove okrugog Londona" u CGI varijanti? Zaboga, lakše je (i jeftinije) samo uzeti glumicu i glumce i snimiti prokletu stvar. Ali, kada je film SF, onda je već na početku publika spremna na "težak kompjuterski rad". Iako to na kraju, posle svih tih godina čekanja, izgleda kada se najzad zavalite u Cineplexu, kada krene prvi kanal i mili stereo zvuk vas uzme u svoje ruke? Pa - rečima se ne može opisati. Samo to vam je dovoljna preporuka da film gledate. Vizuelno, stvar je zapanjujuća. Iznadine (ne mogu ih baš nazvati enterije-



rima i ekstrjerima) - od ruševina New Yorka, preko pustara i kratera, pa do obaveznog svemira i futurističkih gradova - sve to svojim dizajnom, ali i umetniškim kadriranjem i na kraju samom (nad)REALNOSTU odizma. Ima akcija (pod kojom podrazumevam skretanje na ekranu: od zagrijaia likova, preko dijaloga, pa sve do epickih scena borbe vanzemaljaca) u filmu je "k'o prava". Prosto ne znate da li da se maltretirate gledajući svaki detalj Squareovog CGI umetka ili da sednete i gledate The Spirits Within kao "običan" film. Jedino što malo kvari vizuelni utisak je to što kompjuterski generisani likovi ipak po izražajnosti lica i pokreta još nisu ni blizu svojim "stvarnim" suparnicima (Svaka čast za matovog doktora, ali uvek je lakše dočarati izražajnost na ostarelom licu).

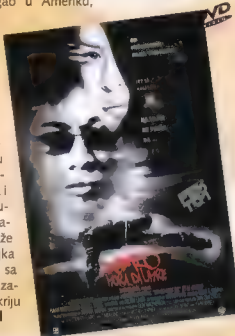
I ostaju još samo zamerke koje se odnose uglavnom na priču i muziku. Ma priča je još i dobra - ali meni koji sam igrao toliko Squareovih RPG-ova. Ne znam kako je nekom ko nije - verovatno bi se u njoj često gubio, bar dok ne odgleda film dva-tri puta. I to je problem - Square je izgleda navikao da ima 20+ sati da razvije priču, a The Spirits Within deluje kao poslednja dva sata dobrog RPG-a tokom kojih treba da vam se objasni šta se događalo u prvih 20 sati. Što se muzike tiče, ona je OK, ali to je i problem - trebalo bi da je fenomenalna! Nemoj Nobuo Uematsua. Glumci (Ming Na, James Woods, Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland) su profesionalno odigrali svoj posao. Bez zamerke. Sve u svemu, The Spirits Within je dobar film, a pri tom i pravi spektakl za oči. Ne treba ga propustiti. ■



## Gmeo mora da umre

**Uloge:** Jet Li, Aaliyah, Isaiah Washington, Russel Wong  
**Režija:** Andrey Barabovnik  
**Standardne DVD opcije:** Trenutno pretraživanje scena  
**Widescreen mod**  
**Jezik:** engleski, španski  
**Titlova:** engleski, hrvatski, španski, portugalski, hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski  
**Trajanje:** 122 min  
**Specijalni dodaci:** Foripani

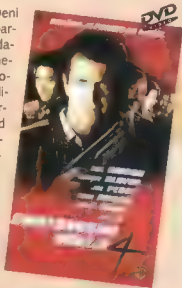
...bi policajac Han Sing (Jet Li) je u zatvoru, dok je njegov otac, podzemlja, pobeo u Ameriku, zajedno sa Han-ovim mladim bratom. Kada Han na mu je brata, crnačka banda, Han Sing beži iz zatvora i dolazi u Ameriku da nađe svog brata. Han-u pomaže Aaliyah, devojka koja je blisko povezana sa crnačkom mafijom, i zajedno pokušavaju da otkriju ko je Han-ovog brata. ■



## Smrtonosno oružje 4

**Uloge:** Mel Gibson, Danny Glover, Joe Pesci, Rene Russo  
**Režija:** Richard Donner  
**Standardne DVD opcije:** Trenutno pretraživanje scena  
**Widescreen mod**  
**Jezik:** engleski, španski  
**Titlova:** engleski, hrvatski, španski, portugalski, hebrejski, poljski, grčki, češki, turski, mađarski  
**Trajanje:** 122 min  
**Specijalni dodaci:** Foripani  
**Dokumentarac: Čisto smrtonosno**  
**Intervju: 8 odvojenih delova**  
**Produkcije scene: 3 odvojena inserta**  
**Scene koje nisu ušle u film**

Čist eksploziv! Mel Gibson i Deni Glover se vraćaju kao policajci partneri Rigs i Murtag. Murtag je i dalje porodičan čovek. Rigs i dalje ne kontrolisano pravi probleme i postaje - da li je moguće? - porodičan čovek. Njegov hoće-neće brak sa Kol (Rene Russo) je jedan od novih elemenata u ovom snažnom filmu koji će se svideati svima. Džo Peši će nastaviti da vas zasmehava, ovog puta zajedno sa čuvenim komičarem Kris Rokom, a poseban gost filma je međunarodna akciona zvezda Džet Li. Pucnjava, jurnjava kolima, eksplozije smeja i romana - pripremite se za SMRTNOSNO ORUŽJE 4! ■





# PUT OKO SVETA



**NAPOMENA** - Kao što sam jednom rekao, sve sličnosti su krajnje zlonamerne i iskreno žlira de, sa ciljem da uvrede, povrede, isprovociraju i totalno izniraju, a ovom prilikom se pozivam na tuđ, izdajnički ustav (u nedostatku domaćeg i uz to funkcionalnog) prvi amandman koji svima bezuslovno dozvoljava slobodu govora. Sve izrečeno je puno skrivenih provokacija i bahanalnih mahinacija, pa nemojte gubiti iz vida i upamtite - ništa nije onako kako izgleda, šta više, sve je deset puta gore i katastrofičnije (isto kao i u zemlji). Ako vas ovo nije motivisalo da preskočite čitanje ovog članka - neće ni nuklearna katastrofa... prema tome - uživajte!

- Ma ne znaju ljudi kakvo je to opterećenje ponekad, kako sve umu da smori čoveka. Ne kažem da mi ne odgovara popularnost, ali se nekada može okrenuti protiv vas kao mač sa dve oštice... Tako sam i ja morao da se

malu prištekujem i da analiziram situaciju iz drugih uglova, s drugih aspekata... Ne kažem da su moje akcije opravdane, šta više, mnogih puta sam se pozivao na svoju neuračunljivost i sijaset svojih mana, ali neeee, mene niko ne sluša. ZAR, BRÉ, VI NE ZNATE DA NE SMETE DA SPUTAVATE UMETNIKE - BREEEEEIIII (Stenjanje) Nghhhhh... Nghhhh... Nghhhh. U kom ste bre vi to fazonu??? Kao da sam ja zalpio il' kao da ne znam šta govorim? A KAO NIJE MI PRIČA RAZLOŽNA, KAO JA SAM SADA LUD??? Šta me gledaš, bre, sakriven iza tih naočara, progovori nešto, natakne me, takvog kakav jesi, sav nežan i intelektualan... i otpočaj mi ovu košulju da mogu makar leđa ili zadnjicu da pročesam mestimično.

- E, to već ne smem, zarad sopstvene sigurnosti, post'o si bre opasnoš'! Zar se ne sećaš šta se sve desilo?

- Ma fragmeti, Doco, tu i tamo nešto zuckne, pa onak mirak - ništa bre! A onda opet kao tu sam, tamo sam, nisam, pa opet jesam, a sve u međuvremenu i mestimično, takoreći letimično. Nešto mi se ukaže, nešto mi se prividi, ali sada ja smatram da nisam dovoljno kompetentan da vam sve do u detalj ispričam... Možda bih samo mogao da pokušam

- (Sav smoren i frustriran, već napola rešavajući ukrštene reči) Počni Tomiču, imaš svoju nepomućenu pažnju, koja će biti posvećena samo tebi, bez obzira na doba dana i noći. (Napola cinično i pomalo rastegnuto) Ja sam ipak tu da ti pomognem...

- Ma, sve mi je bistro do pred odlazak na tu proslavu, a onda se tu sve strašno muti, ta silna pića, sećam se da sam prestao da brojim oko 11, sada - da li je bilo u pitanju 11 sati ili 11 Hajnekena. Bog sveti zna

- Nego, što pominješ Boga? Šta ti je on sada skrivio?

- Ništa, osim celokupne ljudske egzistencije - to je krajnje tragično, majke mi moje.

- Je li si možda zbog toga pokušao da izašoveš Treći svetski rat?

- Ma jok, to sam htio iz razonode. Smorili me glupi Amerikanci sa njihovom koka kolom i tesnim lonama. Ja sam skroz iz drugog trupa, ja sam više za neki sajber pank

- Kakav bre sajberpank? Šta ti je sad to? Eeee, matora drtino. ZATO ZA VAS NE-MA MESTA U NOVOM PORETKU!!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK!!

- Anestezija za ludakal..

- NOVI POREDAK, NOVI POREDAK!! NOVI POREDAK, NOVI POREDAK... AUUUU ŠTO JE DOOO-OBRA ANESTEZIJAAAA!!!

Njegove nasmejane oči su polako čitile iz mog vidokruga, dok su mi u ušima odzvanjali moji povici vezani za novi svetski poredak... Stvarno, šta se tačno desilo od onomad? PRAVILA, PRAVILA... Kako ta prokleta siava uma ljudima da pomuti razum i pomeni prioritete, pa to je stvarno čudo. Nije za džaba ono - pare ljude kvare. Sećam se vremena naših početaka kada se radilo uz pomoć štapa i kanapa, kada se po DESET sati okapavalo i krampalo, sve dok se ne postigne zadovoljavajući učinak, dok sve nije savršeno uklopljeno i prelomljeno. Guliš koru leba u četiri zida, brišeš o svojim najmilijima i krkaš salamu podrižušu ili panzer Afganistanac, puštaš gasove sumnjivog mirisa kroz dušnik, zadovoljan jer su zubi masni i trbuh pun. A onda natrbiš lava... Nema više družbe, brata, bratiću, prijatelju, odjednom smo formalni i jedni drugima komandujemo i pozivamo se na neke hierarhije, neka uređništva, neke direktorate. Zaboravilo se ono vreme kada su se pričali vicevi sve u šesnaš i kad su svi drugovali, PRIJATELJSTVOVALI, zajednički lonac praznili... tsk tsk tsk! BAGRO! BANDOII! SVE ČU VAS JA RAZVEJATI!!! Zatim, na scenu stupaju PRAVILA. Prvo krenu ona sitna, tipa - nemoj da ostavljaš svoje odevne predmete svuda po redakciji - ajde, neću, nisam ni ja svinja, za razliku od nekih što su imali običaj da šljapkalju po kancelariji neposredno nakon gaganja po blatu, ne skidajući cipele probušeni "potplata", kako bi izbegli prezentiranje neopkranih "rapica" (ustaljeni novo-beogradski izraz za čarapice). Pa onda - nemoj da natežeš iz flaše pred gostima - kao da ti gosti nikada nisu pili iz flaše (redakcija nekada nije raspolagala čašama, al' snašli smo se oko 9. broja), a odmah iz toga - Nemoj piješ ALKOHOL, iz flaše PRED gostima! - ma' nema "problema", začuđim za leđa. E pošle ti uvodnih pravila idu kompleksnija kalibra - nemoj da se rukuješ! - pa zatim - nemoj da spopadaš i traumiraš sekretaricu - eee, pa tako nećemo drugariti, javno priznajem da sam LIČNO JA odgovoran što su sve navrat-nanos napustile kolektiv, a sada tako... Dokle to čovek da tripi? Doka tako može? Pa dok mu ne kažu i ono poslednje -

mo' primaš platni! Tako dakle, a? E PA NEMOJ TI DA KRVARIŠ IZ POTILUKA!!! DIMBEII! Jooui, šta sam to uradio debeljuki?! Ni sam, to, keve mi moje, vidi kako mu lipti čorba iz lubanje, kao tečno bre onomad kada sam otvorio slavinu i lego pod nju. Ček' da vidim da nema neki ALKOHOL ovde da isperem čoveku ranu i da je malo dezinfikujem (butanje i prevrtanje, užurbano traženje). Uh, evo jedne, al' je otpala nalepnica. Daj prvo da je probam, da ne bude kasnije da je neki otrov. Snjof! Snjof, uh, ala dobro mišići, neka mučenica ili prepečenjača, Snjof, Snjof, muhm, al' mi nekako vuče na žutu osu. Da li da mi zasperm glavu, al' se plašim da mu ne spržim kožu s glave ako ima previše gradi(mira), bolje da cugnem malo, čisto da vidim kakav mi je promi. Glu glu glu UUUUU, muku mu ljutu, ala, zañi Kuku!!! Uuuu, klinci brzo u školu, uuu - u - u - u, gde



brate, u kom si fazonu?

## A circular illustration of a person's head in profile, drinking from a green bottle. The person has dark hair and is wearing a blue garment. The background is a warm, glowing orange and yellow. The illustration is framed within a circular border.

ovo da mu prospem na glavu, otpašće mu kosa, a ionako je deficitarni sa istomi. Bojke da pozovem hitnu pomoć i sklonim se dok ne prode udvajaka ekipa. Samo da dezinficirajem želudac još jednom... glu glu glu III-ja-oo, TARMANGAN! ala peče, kao da sam zagutao podmornicu na nuklearni pogon kojofuri reaktor pride. Ma poneću i nju bodu zajedno sa minom, sada - pobodu ili u bubre, videćemo...

vem Uroš Tomic i ne znam odakle vam ta ideja... Čitali ste  
 moje tekstove? ...Ja ne znati vaš jezik, ja ne biti  
 ovdavde! Moje ime Petko, ja sada ide jede dva  
 Amerikanac, ajde pa hakuna matata! Sakre-  
 blu, uzvilknuh ja udarivši se po čelu, nate-  
 žući ljutu i zlurodo se osmehujući. Ajde  
 kad je otišla koza, nek ode i rog! Kad  
 će već da me jure, neka me jure ko  
 čoveka, a ne ko ženu, a i da istore  
 vremešno ispašerisem kasu te  
 uzmem zakasnelu platu, platu,  
 dečji dodatak plus rashodni  
 dohodak, porez, pririz i ka-  
 matu, daću i globu, pa povrh  
 svega otpremninu. E, zamalo  
 da zaboravim za pljuge i taksi  
 do aerodroma (zvuk sirene ko-  
 ja se približava), ali nije to jedi-  
 no što sam zaboravio - zabora-  
 vio sam da treba bežati... ■

**BUH GAMES**

067 39 979 \* 0663 800 39 31

PC, PS2, PS3, XBOX 360, DVD-DINX  
SVE NA JEDNOM MESTU  
NAJUEFECTNIJA OPREMA I IGRÉ

PlayStation 2  
Igraj i zabavaj se na PlayStation 2  
Igraj i zabavaj se na PlayStation 2  
Igraj i zabavaj se na PlayStation 2

Rešenje iz prošlog broja je Spiro

**NAGRAĐNI KUPON**

**REŠENJE**

1 2 3 4

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONOVS, POŠTANSKI PRIZ 32,  
11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAČNOM "ZA NAGRAĐNU SKUPINU KUPITI"

CD po izboru su dobili: Tadić Draško, V. Gradšte • Canović Miralem, Kotor • Čarapić Lazar, Beograd • Rašić Dejan, Mramor • Stanković Vladimir, Velika Drenova  
Časopis Bonus su dobili: Nikolin Milivoj, Novi Sad • Infunović Luka, Beograd • Kovačević Vladimir, Užice • Aleksić Dušan, Sombor • Katanic Popović Dejan, Krušćić





sviram. Ne znam gde se tačno koristi okarina, odnosno kako upotrebe da doprinesu do petog sprata, gde se nalazi crveno odelo (protiv vrućine). Ena pred hvala!

Mihilić Saša

## VAMPIRE COUNTDOWN

✉ Zdravo majstori,

Odgovor Spasić Nenadu iz broja 15: U KE-NO mašinu ukuljak redom brojeve 42, 25, 56

Timša Marko, Batajica

## FF8

✉ Odgovor za Marka Renovičevića i gorana Kristića:

Pu Pu kartu ćete pronaći tako što ćete poseti ovu mestu: (predlažem da pre nego što podete upotrebite Diablos-ovu ENC-NONE sposobnost)

1. Zapadno od Winhilla

2. Mandy Beach, severoistočno od Timbera.

3. Heath Peninsula - ostrvo istočno od Trilbia Gardena, na kraju dugog pešačnog pol ostrva.

4. Kashkabalid Desert - velika pustinja na severoistočnom delu kontinenta - na kojem je Edeina kuća.

Na svakom od ovih mesta ući ćete u borbu ali neće biti neprijatelja, videćete samo svemirski brod kako prolazi.

Kada odete na sva ta mesta Ragnarkom odletite do stena iznad i pobedite svemirski brod (naravno sletite). Sada idite do krateru gde je pre bio Blamb Garden i kada sretne Pu Pu, upotrebite ITEM komandu da mu date 5 eliksira u zamenu za kartu.

Ukoliko nekome treba pomoć oko ovih karti odgovoriti mu:

karte Level 8: Fat chocobo, Angelo, Gilgamesh, Mini Mog, Chicobo, Quesacoti, Shiva, Ilric, Siren, Secret, Minotaur  
Level 9: Car buncle, Diablos, Odin, Pandemonia, Cerberus, Alexander, Phoenix, Bahamut, Doomtrain, Eden,  
Level 10: Ward, Kiros, Laguna, Sephie, Quistis, Irvine, Zell, Rinoa, Edea, Seifer, Squall.

Bojan Kurbalija, Pančevo

## COVERT OPS:

### nuclear dawn

✉ Zdravo igrači pozdrav svima: zaglavio sam se u igri Covert Ops: NUCLEAR DAWN CD 1. Elem, stigao sam do drugih vrata sa šifrom u vagonu 13 na potkrovlju, tu se nalaze ambasadorova žena i ćerka, treba mi šifra (četvorocifrena) da bi otvorio ta vrata. Pomagajte k'o Boga vas molim.

Darko iz Surčina

Odgovor: Pogledaj Bonus br. 13

Redakcija

## BREATH OF FIRE IV

✉ Zdravo Bonuse,

Nedavno sam kupio igricu B.O.F.IV i ne znam šta treba raditi sa RYUOM u SARAIU. Ništa mi drugo ne preostaje osim pomagajte drugovi!

Pozdrav od Mladena iz Modriče

## NUCLEAR DAWN CHASE THE EXPRESS

✉ Stefane, ne znam tačno šta te muči u osmom vagonu pa ću da napišem sve šta treba da se radi u njemu. Kada uđeš u šta treba da naiđeš na dizalicu i klikni dugme na njoj da bi podigla kutiju, zatim prođi na drugu stranu i popni se gore. Na drugom spratu prvo isključi neki alarm, potom u istoj prostoriji pritisni crveno dugme koje svetluca. Nastavi dalje i uđi u malu sobu iznad čijih vrata sa unutrašnje strane mora da piše slovo B, unutra ćeš videti monitor koji je upaljen. Kada sedneš za kompjuter počinje borba sa helikopterima. Tres ih dokle god možeš i čim završiš to vrati se do vagona br. 9, odgledaj špicu posle koje dobijaš karticu za sedmi vagon.

- Peda Majušević je ekspert za igre sa šiframa, ali kada treba da mučne glavom onda... (savet, podmaži klikere), u 4. vagonu na 2. spratu su zaključana vrata, a otključavaju se pomoću zlatne kartice (prva koju si našao). IC-tip (crveno-zeleni) služi za... e pa pročitaj i sam u nekada zaključanoj sobi.

Slaven Blagić, Beograd

## BREATH OF FIRE IV

✉ Pomagajtel!

U igrici Breath of Fire IV stignem do grada Sarala, kad odatle ne mogu dalje. Pogledam mapu i vidim neka dva mesta bogu iz nogu, pa bih vas zamolio da mi pomognete da dođem do ta dva mesta. Unapred hvala.

Gile iz Kosjerića

## TOBE RAIDERS I

✉ Pozdravljam čitaoca i redakciju i molim da mi neko pomogne. U 12. nivou Tomb Raidera 1 - Svetilište sciona, kad prođem kroz vrata koja se nalaze između nogu velike sfinge, upadnem u duboku vodu u kojoj se nalaze dva kipa ispod kojih se nalaze vrata koja ne znam da otvorim. Na kipu desno ima poluga koja ne može da se pokrene iz vode. Gde je izlaz?

Ljiljana iz Beograda

## GIANT KILLERS

✉ Zdravo svima!

U igrici Giant killers sam hteo da pitam da li postoje šifre za više nivoa i kako rećimo da kupim Zidana ili Figa. Na transfer listi se maksimum pojavi Laudrup ili Babajor!

Goran Filipović iz Beograda

## T.R.3, R.E.1

✉ Čao svima,

Kao prvo želeo bih da se zahvalim Mađarev Aleksandru i Majušević Pedi koji su mi dali rešenje za T.R.4 pa ću u znak zahvalnosti pokušati da pomognem i ja njima:

Za Mađarev Aleksandra T.R.3 (najbolji deo) - tvaj cilj nije da ga ubiješ već da postaviš 4 predmeta koje si našao u nivoima Nevade, Londona, Indije i ostrva Pacifika, na svoje mesto. Moraš da se jurcaš sa zadnjim bossom

om u krug dok ga ne izubijaš da on padne - (onesvestiće se) i onda brzo trči do prve prostorije - (ima ih 4 u tom krugu) pritisni x pored nekakvog oltaračića, automatski će da ti se otvori inventar i postavi određeni predmet, a onda se vrati tamo u krug kada će već sigurno da ti se osvesti onaj som-boss, i tako radi sve dok ne postaviš sve 4 predmeta na sva 4 mesta, ali nemoj da ti pada na pamet da trčiš do oltara dok ti je Boss budan! Kad postaviš sva 4 predmeta videćeš šta će da se desi!

Za R.E.1 - N.E.P.O.S.T.O.J.E. šifre, samo fazoni a za to ti predlažem da gvineš u Trik lica MNOGO zanimljivih fazona. A za T.R.2. evo: Korak levo, desno, levo, dole, gore - (drži [L]) - okreni se 3x oko svoje ose skok napred i u skoku O: nivoi, Svoje oružje; korak levo, desno, levo, dole, gore, okreni se tri puta (na [L]) pa skok u nazad + O.

- Bio bih nezmierno zahvalan onom ko mi pomogne u jednoj svetloj igrici (amin) zvanj F.F.8. Skoro sam se "NAVUKAO", moj problem počinje ovako - kada mi na balu - festivalu dođe Quistis i pozove u Training centar da mi da poslednju lekciju treba da ubijem T-rexa, i ja ga utepam i on opet živi! Šta posle da radim? Gardem Guards mi ne daju nigde da odem osim u svoju sobu i Trening Area. Ubio sam T-rexdebilusa jednom samo sa atak opcijom bez GF-ova i magija i ništa!!! Unapred zahvalan,

Ivan Janjić iz Beograda

## VAMPIRE COUNTDOWN

✉ Šta treba raditi u igrici Vampire Countdown kada iz oba kompjutera dobijem novi disk 1 i novi disk 2. Gde sada sa tim diskovima trebam ići, za taj odgovor bih zamolio Spasić Nenada iz Pančeva, a ako još neko zna neka mi pomogne.

Aleksić Dušan iz Sombora

## METAL GEAR SOLID I SILENT HILL

✉ Imam par pitanja pa bih zamolio sve Bonusove koji znaju, da mi na njih odgovore.

Prvo se odnosi na Metal Gear Solid. Prešao sam igru dva puta a predmet BANDANA nigde nisam iskoristio. Da li BANDANA ima neku korist, i da li ima vajde da igru pređem treći put, tj. da li ću dobiti nešto novo ako to uradim?

Drugo: gde se nalazi benzinska pumpa u igri Silent Hill?

Unapred zahvalan Dragan, Beograd

## VAMPIRE COUNTDOWN

✉ Čao!!!

Ja sam vaš redovni čitalac Bonusa. Pišem vam jer imam veliki problem koji jedino vi možete rešiti. Da pređemo na stvar. Prošao sam sve prepreke i šifre koje su mi bile problematične, ali sam stao kod klavira kojeg ne mogu dešifrovati.





**Jas vas molim da mi odgovorite. Unapred hvala!!!**

**Radosavljević Veljko, Smederevo**

## R.E.2 i T.R.2

De ste Bonusovci!

Odgovor za Jovanović Nikolu iz Beograda: zeleni kristal se nalazi u podzemlju restorana u kome te napada Nemesis, kod mrtvog policajca. Zavisi od toga igre, ako ga nema u restoranu, potraži ga u kancelariji na zadnjem spratu u novinarskoj redakciji. Ta zgrada se nalazi kod sata gde se ubacuje kristal.

Odgovor za Marka Tišmu iz Batajnice: Jedna polovina kamena se nalazi u sobi kod slupanog helikoptera. Za to ti treba dva crvena kristala, koja kad ubaciš otvore se grudi statue (vitez koji je vezan za zid). Druga polovina se nalazi na zadnjem spratu policijske stанице. Ulazi se kroz biblioteku. Za to ti treba kurla (krank) i zupčanik. Krankom spustiš stepenice, a zupčanik ubaciš u mehanizam sata, i otvori ti se vrata, i iza njih se nalazi 2. polovina kamena.

Odgovor Vuku Đergoviću iz Bogatića: Kada se uključi uništenje i iskoči čudovište iz lifta, treba ibid to čudovište koji je i poslednji Boss. Ako igraš sa Leonom koristi Dezert Eagle ili sačmaru. Ako igraš sa Claire koristi oružje koje baca elektrošokove ili lanser granata.

E sad meni treba pomoć u igri R.E.2. Ja imam dual šok verziju R.E.2. i na njoj postoji arrange mod. On nema normal i easy, već samo i rookie težinu. Tu imam beskonačno municije za mitraljez, ručni top i bazuku. Da li u ovom modu može da se ostvari ranka i kako i da li može da se otvori fifth survivor. Ako ne može kako onda na original game ostvari A rank. Ako neko ima šifre za R.E.2. neki mi kaže. Ako nekome nešto nije jasno ili zna odgovor na moje pitanje neka se javi na broj 018/651-156 i neka traži Acu. Pozdrav iz Niša,

**Živković Aleksandar**

## DESPERADOS

Pošto ne mogu da čekam da pismo stigne u vašu redakciju odlučio sam da vam ga pošaljem ovim putem. Moj problem je sledeći: počeo sam da igram igricu Desperados na PC-u i zaglavio sam se na kraju 9. nivoa "like the thief in the night" kada treba da oslobodim zarobljenika i pobegeth sa konjima. Zamolio bih vas da rešenje objavite u sledećem Najbolijem časopisu na svetu BONUSU ili mi pošaljete putem e-maila.

**Unapred zahvalan Bojan.**

## R. E. 3

Postoje dva načina da skupiš zeleni kristal. Prvi način: Ako prvo uđeš u restoran i tamo zajedno sa Karlosom ubiješ Nemesisa, posle toga treba da ideš u ulicu gde se nalazi sat, u koji treba da staviš kristal, skreneš desno, ideš i nađeš vrata. Udi tu. Tamo se nalaze dva prekidača. Doguraj stepenice do onog višeg, pritisni ga. Onda pritisni niži

prekidač. Otvoriće vrata. Idi u stepenice i dođiće do kancelarije. Na prvom stolu se nalazi zeleni kristal. Drugi način: Prvo odeš u kancelariju i tamo ubiješ Nemesisa. Onda udeš u kuhinju restorana. Odmah do vrata nalazi se ormar. Otključaš ga Lockpickom, i u njemu ćeš naći pajser. Upotrebi pajser na podlopcu koji se nalazi na podu kuhinje. Sides u taj otvor i tu, na jednom lešu, sveđuca zeleni kristal.

**Andrej and Marko**

## Zeida:

### MAJERA'S MASK

Staviš Deku masku, staneš ispred majmuna, klikneš okarinu i Scrub će izvaditi gajde. Majmun će ti dati pesmu, koju treba da odsviraš u Woodfall-u. Otvoriće se Woodfall Temple u kome ćeš skupiti luk i strele.

**Andrej and Marko**

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Hello! Pozdrav najboljem časopisu na svetu. Očajnici mi treba pomoć za igricu pomenutu u naslovu. Znam sve trikove u igrici, ali mi uopšte ne pomažu. Ako neko zna šifre za bilo šta, bio bih mu veoma zahvalan. Toliko od mene. Njušimo se kasnije.

**Ivan**

## THE SIMS: Living Large

Čao, Bonusovci!

Piše Vam vas verni čitalac Aleksandar Marković iz Zrenjanina. Nedavno sam kupio nastavak za The Sims koji se zove Livin' Large. Kada startujem igru, većina stvari je ista (kuće, nameštaj, modeli Simsa) sem nekih novih (kućica sa hrčkom, preparirana glava jelena, džekpot, baloni...). Nisam našao teleskop, fotelje u obliku jajeta, robota, čarobnu lampu što je ujedno i moj problem. Zamolio bih Vas za pomoć. Javite se na moj email: acam@ptt.yu

## Final Fantasy IX

Pomagajte drugovi.

Zaglavio sam se u igrici Final Fantasy IX.

Na trećem CD-u u Desert Palace ne mogu da upalim sve svijeće.

Da mi ne biste opisivali cijeli nivo ja ću vam reći kako sam ja išao.

Odmah na početku sam upalio i svijeću i produžio naprijed. Ispred mene se nalazila statua anđela a sa strane dva davora. Potom se stvorio plavi krug na koga sam se popeo i upalio još jednu svijeću. Poružio sam u slijedeću sobu. I tu sam upalio sve svijeće. Potom su mi se otvorila dva vrata. Upalio sam svijeću i otišao uz stepenice i upalio JOŠ JEDNU SVIJEĆU. (Čoveče izludite me ova igra). Eto me

većebiblioteci. Tu su bila tri reda. Upalio sam svijeću i popeo se uza stepenice koje su mi se stvorile. Upalio sam najgornju i sve sam fino uradio, potom srednju i tu sve fino obavljeno, i najzad najdonju i TU SAM SVE FINO URADIO!!!

Potom sam prošao kroz statulu i spasio igru. U slijedećoj sobi sam upalio sve svijeće, ali nešto sam zapazio. Kada sam bio u srednjem redu u biblioteci video sam stepenice koje vode do jedne svijeće koju ne mogu nikako da upalim. Moje pitanje je: KAKO DA UPALIM TU SVIJEĆU I DA ZAVRŠIM VEĆ JEDNOM DESERT PALACE? Unaprijed hvala. Vaš vjerni čitalac.

**Vladimir Vukčević iz Herceg Novog.**

## ALONE IN THE DARK

ČAO BONUSOVCI!

Imam problem u igrici ALONE IN THE DARK. Kada dođem u biblioteku postoji jedan sef gde treba ubaciti 4 broja kako bi se otvorila neka vrata ili dobio ključ. S obzirom da neznam šifru, ako neko zna rešenje neka mi pomogne. Zamolio bih Vas da šifru objavite u sledećem broju Bonusa, ili pošaljete na E-mail narsic@ptt.yu

**Boban iz Vranja**

## FF9

Koga zanimaju tajne na FF9 nek se učlani na Playonline site (ne bojte se, besplatno je). Za uzvrat me zanima gde da tražim Queen of Cards (Q. of C. Quest) kada ode iz Balmba (detajno, molim vas).

**Marko Dedić**

## MDK2

Hteo bih da pomognem Marinković Aleksandru u igrici MDK2. Ja sam u ovoj igrici zaglavio na istom mestu i potrošio silne živce. Pronašao sam šifre za osmi, deveti i deseti nivo. Na glavnom meniju pritisne dugme "J" pojaviti se reč "omen" i ukuca: mdkNewGame(8,8) za osmi nivo, mdkNewGame(9,13) za deveti i mdkNewGame(10,7) za deseti. Nadam se da će ove šifre pomoći i drugim igricama. Pozdrav svim Bonusovcima i celoj redakciji Bonusa.

**Milo iz Pirota**

## FF9

Odgovor Darku Reljiću.

White i Black robe možeš naći u selu crnih magova, odnosno kupiti u radnji sa oružjem. Tu ćeš naći i High Mage Staff, odnosno štap sa 2 posebne magije - Meteor i Osmose. U selu ćeš naći i poslednju belu magiju za Garnet i 3 magije za Erika.

A sad meni treba pomoć. Ne znam gde je Magical Fingen Pit. Javite se, otkrio sam još jedno ostrvo - Waho ostrvo u gornjem levom uglu mape.

Moj broj je 012/78-346, Ilić Miodrag



# Game Boy je napredovao, a vi?



Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene.

Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.



## GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u prodavnicama Beosofta od 1. jula 2001.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

# Od sada i na 6 rata! Kupovina



Od sada imate mogućnost da u Beosoftu kupite ne samo novu konzolu koju ste oduvek priželjkivali, već i bilo koji dodatak iz našeg celokupnog asortimana, i što je najvažije, na odloženo plaćanje do 6 jednakih mesečnih rata. Iskoristite priliku i kupite sebi ono što ste oduvek želeli. Kupovinu na rate možete ostvariti putem čekova građana, kao i sertifikiranim čekovima na kojima iznos nije ograničen. Takođe još jedna pogodnost - od sada možete kupovati i putem VISA i Diners kreditnih kartica.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701  
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606  
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36